

Számítástechnikai magazin

576

KByte

MORTAL KOMBAT

MEGMONDJUK A JÖVŐT!

FANTASY-LÖKET

MYTH: THE FALLEN LORDS
DIABLO: HELLFIRE
DEEPER DUNGEONS
FINAL LIBERATION

SZIMULÁNSOK!

FIGHTERS ANTHOLOGY
ARMORED FIST 2

ABE'S ODDWORLD ODDYSEE

BEMUTATJUK A VILÁG LEGCSÚNYÁBB SZÍVTIPRÓJÁT!

QUAKE II

A VILÁG LEGJOBBAN
VÁRT JÁTEKA



CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

FIGYELEM TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!

Az akciós áraink kizárólag a második oldalon található akciós szelvénnel érvényesek!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

PC CD ROM

JÁTÉKOK

Fogy. Ár Akciós Ár

100 ARCADE ACTION	1999.-
100 CLASSIC ACTION	1999.-
100 FIGHTING ACTION	1999.-
100 SPORTS ACTION	1999.-
11TH HOUR	4099.-
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD /H/	4999.-
1944 ACROSS THE RHINE /H/	4999.-
3 KOPONYA TOLTEC KINGS ...	9999.-
3D ULTRA PINBALL LOST CONTINENT	9999.-
7TH GUEST / 11TH HOUR	5999.-
7TH LEGION	4999.-
ABUSE	11999.- 4999.-
ACES COLLECTORS EDITION	9999.- 9999.-
ACTUA SOCCER 2	11999.-
ADVANCED TACTICAL MISSIONS	HVJ
AFTERMATH RED ALERT DATA	5999.-
AGE OF EMPIRES	12999.-
AHX 1	11999.-
AIRBORNE RANGER /H/	1999.-
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY	3999.- 1999.-
ALIEN INCIDENT	7999.- 3999.-
ANDRETTI RACING	11999.-
ANIMAL	9999.- 3999.-
ARCADE AMERICA	3999.-
ARCADE FRUIT MACHINE	1999.-
ARMORED FIST /CLASSIC	4999.-
ARMORED FIST 2	11999.-
ASCENDANCY	4999.-
ASSAULT RIGGS	9999.- 4999.-
ASTERIX & OBELIX	9999.-
AWARD WINNERS 4	9999.-
BACK TO BAGHDAD	9999.- 7999.-
BANZAI BUGS	10999.-
BATTLE ARENA TOSHINDEN	4999.-
BEMATH A STEEL SKY /H/	2999.-
BEST 3D GAMES OF 95	2999.-
BEST GAMES OF 95	2999.-
BEST OF ARCADE GAMES	4999.-
BIOFORGE /CLASSIC	3999.- 1999.-
BIRDS OF PREY /H/	5999.- 3999.-
BLACK KNIGHT	11999.-
BLADE RUNNER	9999.- 3999.-
BLOODNET	9999.- 3999.-
BLU CROWING	9999.- 3999.-
BROKEN SWORD II	11999.-
BUG TOO	9999.- 7999.-
BUREAU 13	9999.- 3999.-
BUFF ALDRIN RACE	4999.-
CASAR 2	HVJ
CANNON FODDER 2 /H/	4999.-
CAPTAIN QUASAR	9999.- 3999.-
CARNAGEDDON SPLAT PACK	5999.-
CENTRAL INTELLIGENCE	4999.- 1999.-
CHAMPIONSHIP MANAGER 97/98	HVJ
CHAOS CONTROL	7999.- 3999.-
CHASM	9999.-
CHESSMASTER 5500 DELUXE	11999.-
CHRONOMASTER	9999.- 4999.-
CITY OF LOST CHILDREN	12999.- 9999.-
CIVILIZATION /H/	4999.-
CIVILIZATION II FANTASTIC W. DATA	5999.-
COLONIZATION /H/	4999.-
COMANCHE 3	9999.- 6999.-
COMMANDER BLOOD	9999.- 3999.-
CONQUEST EARTH	11999.-
CONSTRUCTOR	HVJ
COUNTER ACTION	11999.- 9999.-
COUNTERSTRIKE RED ALERT DATA	5999.-
CREATURE SHOCK /H/	4999.-
CRICKET 97	9999.-
CRUSADER NO REMORSE /CLASSIC	4999.-
CYBER MAGE	9999.- 4999.-
CYBERIA	4999.-
DARK EARTH	12999.-
DARK FORCES /H/	4999.-
DARK LIGHT CONFLICT	11999.- 7999.-
DARKER	9999.- 1999.-
DAWN PATROL /H/	4999.-
DAY OF TENTACLE / SAM & MAX	5999.-
DAY OF TENTACLE /H/	4999.-
DAYTONA USA	9999.-
DEADLINE / ARGENTUM	4999.-
DEATH RALLY	4999.-
DEATHWARE SHAREWARES	1999.-
DESTRUCTION DERBY / ARGENTUM /H/	4999.-
DIABLO	11999.-
DID 3 VIRTUAL WORLDS	4999.-
DIE HARD TRILOGY	12999.- 9999.-
DIG	4999.-
DISNEY CLASSIC VIDEO GAMES	11999.-
DOOM 2	4999.-
DRAGONHEART	10999.- 4999.-
DREAMS TO REALITY	11999.-
DUKE NUKEM 3D ATOMIC EDITION	HVJ
DUNE II / CANNON FODDER 2	5999.-
DUNE	4999.-
EARTH 2140	9999.-
EARTH SIEGE	8999.- 3999.-
EARTHWORM JIM+PITFALL+GAMEPAD	9999.-
ECSTASICA / ARGENTUM /H/	4999.-
ECSTASICA /H/	11999.- 9999.-

Fogy. Ár Akciós Ár

EF2000 EVOLUTION	11999.-
MAGYAR LEÍRÁSSAL	
EF2000 TACTCOM	5999.-
MAGYAR LEÍRÁSSAL	
EF2000	9999.-
MAGYAR LEÍRÁSSAL	
ERASER TURNABOUT	11999.- 6999.-
EXTRACTORS	7999.-
EXTREME RISE OF TRIAD	3999.-
EXTREME VELOCITY	12999.-
F1 RACING SIMULATION	11999.-
F117A	2999.-
F14 FLEET DEFENDER & SCENARIO /H/	4999.-
F15 STRIKE EAGLE II /H/	4999.-
F22 AIR DOMINANCE	11999.-
F22 LIGHTNING II /CLASSIC	4999.-
FADE TO BLACK /CLASSIC	5999.- 4999.-
FAST ATTACK	9999.-
FEELER FILES	11999.-
FIELDS OF GLORY	4999.-
FIFA 96 /CLASSIC	4999.-
FIFA 96	9999.-
FINAL LIBERATION	11999.-
FLASHBACK /H/	3999.- 1999.-
FLIGHT UNLIMITED /H/	4999.-
FLYING CORPS GOLD	HVJ
FORMULA 1 / 3D/FX	12999.- 9999.-
FORMULA 1 GP /H/	4999.-
FORMULA 1 GP 2	9999.- 4999.-
MAGYAR LEÍRÁSSAL	
FORMULA KARTS	11999.- 9999.-
FRANKENSTEIN	1999.-
FULL THROTTLE /H/	4999.-
FUN PACK 2	2999.-
FUN PACK 3	2999.-
FUN PACK	2999.-
GAME MANIA 1	9999.-
GAME MANIA 2	9999.-
GAME MANIA 3	9999.-
GAME MANIA 4	9999.-
GAME MANIA 5	9999.-
GAMES JACKPOT	12999.-
GEAR HEADS	4999.-
GENEWARS	11999.-
GLORIA	12999.-
G-NOME	7999.- 4999.-
GOLD GAMES 2	9999.-
GRAND PRUX MANAGER /H/	4999.-
GRAND THEFT AUTO	HVJ
GREEN PORTAL DIABLO TOOLKIT	5999.-
GT RACING 97	9999.- 4999.-
MAGYAR LEÍRÁSSAL	
GUTS & GARTERS	9999.- 4999.-
MAGYAR LEÍRÁSSAL	
HARDCORE 4X4	11999.-
HARVEST OF SOUL / SHIVERS 2	11999.- 7999.-
HEAVY GEAR	HVJ
HELICOPTERS	7999.- 4999.-
HELLFIRE DIABLO DATA	HVJ
HELLFIRE ZONE	5999.- 3999.-
HEROES OF M&M II COMPENDIUM	12999.-
HEROES OF THE 35TH	2999.-
HOKEN II	51999.-
HOLIDAY ISLAND	11999.-
HODOK / LEGEND OF KYRANIA	4999.-
I WAR	11999.-
IGNITION	3999.-
IMAZ ABRAMS	11999.- 9999.-
INCA	4999.-
INCUBATION	9999.-
INDIANA JONES III-IV	4999.-
INDIANAPOLIS 500	2999.-
INOCYCAR RACING 2	9999.-
INFERNO	9999.- 3999.-
INTERNATIONAL ATHLETICS /H/	1999.-
INTERNATIONAL SOCCER /H/	1999.-
INTERNATIONAL TENNIS /H/	1999.-
IRON ASSAULT	7999.- 3999.-
IRON HELIX	3999.-
JET FIGHTER II	9999.- 4999.-
JIMMY WHITE SNOOKER /H/	3999.- 1999.-
JOHNNY BAZOOKATONE /H/	3999.- 1999.-
JOURNEYMAN PROJECT	3999.-
KID S KOT 4-7	9999.-
KID S KOT 8-12	9999.-
KINGS QUEST VI	4999.-
KINGS TABLE	2999.-
KNOX EXTREME	11999.-
LAST EXPRESS	11999.- 4999.-
LEGEND OF KYRANIA 2 /H/	4999.-
LEGEND OF KYRANIA 3 /H/	4999.-
LEGO ISLAND	9999.-
LEMMINGS 3D / ARGENTUM /H/	4999.-
LITTLE BIG ADVENTURE /CLASSIC	4999.-
LOADSTAR	9999.- 4999.-
LOMAX	9999.- 7999.-
LORDS OF THE REALMS II ROYAL	12999.-
LOST EDEN /H/	4999.-
LUCAS ARTS ARCHIVES II	12999.-
LUCAS ARTS ARCHIVES III	12999.-
MAGESLAYER	11999.-
MAGIC CARPET DATA	4999.- 1999.-
MAXX IT SUPERBIKE	11999.-
MAXIMUM ROAD RACE	3999.-
MEGA MAN X 3	11999.- 4999.-
MEGAPAK 8	11999.-
MEN IN BLACK	9999.-
MICROCOSM	8999.- 4999.-
MONKEY ISLAND 1&2 /H/	4999.-

Fogy. Ár Akciós Ár

MONOPOLY	5999.-
MONSTER TRUCKS	11999.-
MORTAL COIL	9999.- 3999.-
MORTAL KOMBAT 3	4999.-
MORTAL KOMBAT TRILOGY	11999.-
MUPPET TREASURE ISLAND	9999.-
MYTH	11999.-
NASCAR / TRACK PACK	3999.-
NASCAR TRACK PACK	4999.- 1999.-
NATO FIGHTERS	5999.- 1999.-
NAVY STRIKE /H/	4999.-
NBA LIVE 98	11999.-
NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION	11999.-
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	4999.-
NHL 96 /CLASSIC	4999.-
NHL 97	9999.- 9999.-
NHL 98	HVJ
NIGEL MANSELL W. CHAMPION /H/	1999.-
NINE	11999.- 3999.-
NO RESPECT	9999.- 9999.-
NOMAD	2999.-
ODD WORLD ABE S DODDYSEE	11999.-
OVERBOARD	HVJ
OVERLORD /H/	4999.-
PANDEMION	9999.-
PANZER DRAGON	11999.- 4999.-
PANZER GENERAL 2	HVJ
PBA BOWLING	7999.- 3999.-
PERFECT WEAPON	12999.- 9999.-
PGA TOUR GOLF 486/CLASSIC	4999.-
PHANTASMAGORIA II	9999.-
PINBALL CONSTRUCTION KIT	9999.-
PIRATES GOLD /H/	4999.-
PLAYER MANAGER 2	3999.-
POLICE QUEST SWAT 2	HVJ
POSTAL	9999.-
POWER DRIVE	6999.-
POWER F1	9999.- 4999.-
PRIMAL RAGE	3999.-
PRINT ARTIST	3999.-
PRO PINBALL - THE WEB	7999.-
PRO PINBALL TIMESHOCK	HVJ
PUSH OVER /H/	1999.-
Q.A.D.	9999.- 4999.-
QUAKE 2	HVJ
QUAKE MISSION PACK 2	5999.-
QUAKE	4999.-
RAILROAD TYCOON DELUXE /H/	4999.-
RAPTOR	2999.-
REBEL ASSAULT /H/	4999.-
REBEL ASSAULT 1 2	4999.-
RED ALERT COLLECTOR PACK	13999.-
RESIDENT EVIL	11999.-
RIDDLE OF MASTER LU /H/	9999.- 3999.-
RISE & RISE OF ANCIENT EMPIRES	5999.-
RISE OF ROBOTS	7999.-
RIVEN - MYST 2	11999.-
ROAD RASH /CLASSIC	4999.-
SAM & MAX HIT THE ROAD /H/	4999.-
SCARAB	12999.- 7999.-
SCORCHER	11999.- 3999.-
SCREAMER /H/	4999.-
SCREAMER RALLY	11999.-
SEA LEGENDS	9999.-
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	11999.-
SEGA WORLDWIDE SOCCER	11999.-
SENSIBLE GOLF	9999.- 3999.-
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	4999.-
SETTLERS II GOLD	11999.-
SHADOW WARRIOR	9999.-
SHADOWS OF THE EMPIRE	11999.-
SHERLOCK H. ROSE TATTOO /CLASSIC	4999.-
SHIVERS	9999.- 3999.-
SHOCK WAVE ASSAULT	11999.- 3999.-
SHRAK FOR QUAKE	6999.-
SID MEYER S GETTYSBURG	11999.-
SILENT THUNDER	9999.-
SIM CITY /H/	4999.-
SIM GOLF	11999.- 9999.-
SIM PARK	9999.- 7999.-
SLEEPWALKER /H/	1999.-
SMURFS	9999.-
SONIC 3D	9999.-
SPACE HULK 2 /CLASSIC	4999.-
SPEED HASTE	4999.-
SPELLCASTING PARTY PAK	8999.- 1999.-
SPECTRE VR	6999.- 3999.-
SPIDRU	9999.-
STAR BALL	3999.-
STAR COMMAND REVOLUTION	11999.- 7999.-
STAR TREK FINAL UNITY	4999.-
STAR TREK GENERATIONS	12999.- 9999.-
STARLORD	3999.-
STEEL PANTHERS 3	HVJ
STORM	9999.-
STRIKE COMMANDER	4999.-
SUBWAR 2050 & SCENARIO	4999.-
SUPER BUSBY	9999.- 7999.-
SUPER CARS INTERNATIONAL /H/	2999.-
SUPER KARTS	6999.- 4999.-
SUPER PUZZLE FIGHTER II	4999.-
SYNDICATE PLUS /CLASSIC	4999.-
SYSTEM SHOCK	7999.-
SYNTH	9999.-
TAKE NO PRISONERS	11999.-
TAROT	4999.-
TEN PIN ALEY	9999.- 3999.-
TERMINAL VELOCITY	8999.-

Fogy. Ár Akciós Ár

TEST DRIVE 4	11999.-
THEME HOSPITAL	9999.-
THEME PARK /CLASSIC	4999.-
THIS MEANS WAR	9999.- 4999.-
THUNDER HAWK 2 /H/	3999.-
TIE FIGHTER COLLECTOR CD /H/	4999.-
TIGERSHARK	11999.- 7999.-
TILT	4999.-
TINTIN IN TIBET	9999.-
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	HVJ
TOMB RAIDER 2	HVJ
TOMRA CONSTRUCTION	9999.-
TOP 100 WINDOWS vol. III	1999.-
TOP GUN /H/	4999.-
TOTAL RACING	HVJ
TOUCHE ADV. OF 5TH MUTEKETER	9999.- 4999.-
MAGYAR LEÍRÁSSAL	
TRANSPORT TYCOON	4999.-
TUNNEL B1	9999.- 4999.-
UEFA CHAMPIONSHIP LEAGUE 96/97	9999.-
UFO ENEMY UNKNOWN /H/	4999.-
ULTIMA & PAGAN /CLASSIC	4999.-
ULTIMATE DOOM	4999.-
ULTIMATE FAMILY COLLECTION	11999.-
US NAVY FIGHTERS /CLASSIC	4999.-
VIDEO STRIP POKER	9999.-
VIRTUA COP 2	11999.-
VIRTUAL KARTS	4999.-
VODOO KID	9999.- 3999.-
WAR COMMAND EXPLOSION	1999.-
WARCRAFT II DELUXE	12999.-
WARHAMMER	9999.- 7999.-
WARLORDS 3	HVJ
WE ALL NEED EXTRA SPEED	5999.-
WEREWOLF	4999.-
WETLANDS	6999.-
WHERE IS WALLY	3999.-
WHITE LINE COLLECTION	8999.- 4999.-
WING COMMANDER /H/	2999.-
WING COMMANDER III /CLASSIC	4999.-
WIPEOUT ARGENTUM /H/	4999.-
WIZKID /H/	1999.-
WOLF	3999.-
WORLD RALLY REVER	9999.- 4999.-
WORMS 2	9999.-
MAGYAR LEÍRÁSSAL	
WORMS UNITED	4999.-
X CAR	11999.-
X COM APOCALYPSE UFO 3	12999.- 9999.-
X COM TERROR FROM DEEP /H/	4999.-
X COM UNKNOWN TERROR UFO 1+2	9999.- 6999.-
X WING COLLECTOR CD	4999.-
X WING VS THE FIGHTER	11999.-
YODA STORIES	6999.- 4999.-
ZEPPELIN	8999.- 1999.-
ZORK GRAND INQUISITOR	HVJ

1+5 JÁTÉK

BLADE WARRIOR	1999.-
BLUES BROTHERS	1999.-
BOMBZILL	1999.-
CRAZY CARS 3	1999.-
F15 STRIKE EAGLE II	1999.-
F19 STEALTH FIGHTER	1999.-
GRAND PRIX CIRCUIT	1999.-
INT.ATHLETICS	1999.-
ISHAR	1999.-
LAST NINJA 2	1999.-
MILEMGLIA	1999.-
TV SPORT BASKETBALL	1999.-

PC 3.5" LEMEZEK

JÁTÉKOK

Fogy. Ár Akciós Ár

ALL DOGS GO TO HEAVEN	1999.-
BATTLE ISLE DATA	3999.- 2999.-
BREAKTHRU	3999.- 2999.-
COMANCHE MISSION DISK 1	2999.-
DAEMONSLAND	3999.- 2999.-
DARKER	6999.-
DREAMWEB	2999.-
EL FISH	3999.- 2999.-
FREX CD	4499.- 2999.-
IMPERIAL PURSUIT /X WING DATA	4999.- 2999.-
MIDWINTER II	2499.- 2999.-
PARACLOWING	2999.-
PATRIOT	4999.- 2999.-
PEPPER S ADVENTURE	2999.-
PINBALL DREAMS 2	3999.- 2999.-
PIZZA TYCOON	4999.- 2999.-
PRIVATEER SPEECH PACK	2999.-
PROTECHNICA	3499.- 2999.-
QUEST FOR GLORY I	2999.-
SPECTRE VR	5999.- 2999.-
STARLORD	3999.- 2999.-

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag a második oldalon található akciós szelvénytől érvényesek!

SNES, SEGA SATURN, SEGA MD, GAME GEAR, AMIGA és CD 32 játékok áraiért hívd a 359-0576-os számunkat!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

CD 32

JÁTEKOK

Fogy. Ár Akciós ár

ALFRED CHICKEN	2999.-	999.-
BATTLE TOADS	3999.-	999.-
BUBBA AND STIX	4999.-	999.-
CHUCK ROCK	3999.-	999.-
CHUCK ROCK II	2999.-	999.-
D GENERATION	3999.-	999.-
FIELDS OF GLORY	5999.-	999.-
FIRE AND ICE	3999.-	999.-
HUMANS	3999.-	999.-
INTER KARATE +	1999.-	999.-
PREMIERE	3999.-	999.-
SPERIS LEGACY	4999.-	999.-
SUPER METHANE BROTHERS	2999.-	999.-
SUPER PUTTY	1999.-	999.-
SURF NINJAS	1999.-	999.-
ZOOL	3999.-	999.-
ZOOL 2	4999.-	999.-

AMIGA

JÁTEKOK

Fogy. Ár Akciós ár

BANSHEE A1200	4999.-	999.-
BRIAN THE LION A1200	3999.-	999.-
DENNIS A1200	2999.-	999.-
KICK OFF 3 A1200	2999.-	999.-
PREMIER MANAGER 3 MULTI EDIT	2999.-	999.-
RISE OF ROBOTS A500+	4999.-	999.-
SECOND SAMURAI A1200	3999.-	999.-
SENSIBLE GOLF	5999.-	999.-
SHADOW FIGHTER AGA	2999.-	999.-
SUPER SKIDMARKS	3999.-	999.-
SUPER TENNIS CHAMPS	3999.-	999.-
OUT TO LUNCH AGA	2999.-	999.-
XTREME RACING A1200	3999.-	999.-

C64

LEMEZEK

Fogy. Ár Akciós ár

A GÁLYA	999.-	499.-
A KASTÉLY	699.-	499.-
ACTION FIGHTER	699.-	499.-
ALIEN 3	999.-	499.-
BAAL	999.-	499.-
BBURAGO RALLY	999.-	499.-
BOOM	999.-	499.-
CAPTAIN FIZZ	999.-	499.-
CREATURES	999.-	499.-
CREATURES 2	599.-	499.-
DARK ATTACK	999.-	499.-
DIE HARD	999.-	499.-
DOUBLE DRAGON 3	999.-	499.-
DYNASTY WARS	999.-	499.-
EMPIRE STRIKES BACK	999.-	499.-
F16 COMBAT PILOT	999.-	499.-
FACE OFF HOCKEY	999.-	499.-
FERRARI F1 CHALL.	999.-	499.-
FINAL FIGHT	999.-	499.-
FOOTBALL MANAGER 3	999.-	499.-
GRAND PRIX CIRCUIT	799.-	499.-
HUDSON HAWK	999.-	499.-
JAMES POND 2	699.-	499.-
JAWS	999.-	499.-
LAST NINJA 3	599.-	499.-
LETHAL WEAPON	999.-	499.-
LONG LIFE	999.-	499.-
LOTUS ESPRIT	999.-	499.-
MC DONALD LAND	999.-	499.-
NEW ZEALAND STORY	999.-	499.-
NEWCOMER	999.-	499.-
NO LIMIT	999.-	499.-
NORTH & SOUTH	999.-	499.-
PINK PANTHER	999.-	499.-
POLE POSITION F1	999.-	499.-
PREDATOR	999.-	499.-
RAINBOW ISLAND	999.-	499.-
RAMBO 3	999.-	499.-
RETURN OF THE JEDI	999.-	499.-
ROADRUNNER	999.-	499.-
ROBOCOP	999.-	499.-
ROBOCOP 2	999.-	499.-
RUNNING MAN	999.-	499.-
SHADOW DANCER	999.-	499.-
SHADOW WARRIOR	999.-	499.-
SHINOBI	999.-	499.-
STAR WARS	999.-	499.-
STREET FIGHTER 2	999.-	499.-
STREET ROD	999.-	499.-
SUPER MARIO	999.-	499.-
SWORD OF MONDUR	999.-	499.-
TEENAGE M NINJA TURT.	999.-	499.-
TERMINATOR 2	999.-	499.-
TEST DRIVE 2	999.-	499.-
TETRIS ÉS KIKUGI	999.-	499.-
TOM & JERRY 2	999.-	499.-
TOTAL RECALL	999.-	499.-
TURBO OUTRUN	999.-	499.-
TURRICAN II	999.-	499.-
TUSKER	999.-	499.-
VENDETTA	999.-	499.-

C64

CARTRIDGE-OK

Fogy. Ár Akciós ár

BATTLE COMMAND	999.-	499.-
ROBOCOP 3	999.-	499.-
TOKI	999.-	499.-

KAZETTÁK

Fogy. Ár Akciós ár

ACROJET	699.-	299.-
ALIEN 3	999.-	299.-
ARMALYTE	699.-	299.-
BADLANDS	699.-	299.-
BLUE BARGE	699.-	299.-
CALIFORNIA GAMES	699.-	299.-
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299.-	
CONTINENTAL CIRCUS	699.-	299.-
CRACKDOWN	699.-	299.-
DELTA	299.-	
DOUBLE DRAGON	699.-	299.-
FORGOTTEN WORLDS	699.-	299.-
GAMES WINTER EDITION	699.-	299.-
GEMINI WINGS	699.-	299.-
GO FOR GOLD	299.-	
HUNTERS MOON	699.-	299.-
LAST V8	699.-	299.-
LED STORM	699.-	299.-
MC DONALD LAND	699.-	299.-
MICROPROSE SOCCER	699.-	299.-
MOONWALKER	699.-	299.-
MULTIMIX vol. IV	299.-	
NEIGHBOURS	699.-	299.-
NIGHTSHIFT	299.-	
NINJA RABBITS	699.-	299.-
OTO TANK BUSTER	699.-	299.-
QUEDEX	299.-	
RICK DANGEROUS 2	299.-	
ROBOCOP	699.-	299.-
RODLAND	699.-	299.-
SILKWORM	699.-	299.-
SKATIN USA	699.-	299.-
SOCCER DOUBLE 2	299.-	
SOLO FLIGHT	699.-	299.-
ST DRAGON	699.-	299.-
STRIDER II	699.-	299.-
SUMMER CAMP	299.-	
SUPER SCRAMBLE	699.-	299.-
SWIV	699.-	299.-
TETRIS ÉS KIKUGI	699.-	299.-
TITANIC BLINKY	699.-	299.-
TURRICAN	699.-	299.-
WINTER GAMES	699.-	299.-

ANGOL ÚJSÁGOK

EDGE (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)	999.-
EGM (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)	999.-
EGM2 (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)	999.-
N64 MAGAZINE	999.-
PC FORMAT-CD	1999.-
PC GAMER-CD	1999.-
PSX OFFICIAL-CD	1999.-
SEGA SATURN OFFICIAL	999.-

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

Fogy. Ár Akciós ár

COMMODORE JOY - ATTACK	2999.-
COMMODORE JOY PAD - ACTION PAD	2999.-
PC JOY - ACTION PAD	HIVJ
PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD	4999.-
PC JOY - TM PIRBALL JOY	9999.-
PC JOY - F15 TALON	HIVJ
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KÉK	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PIROS	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SÁRGA	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÜRKE	3999.-
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399.-
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999.-
PC THRUSTMASTER ACM GAME CARD	6999.-

STREET FIGHTER KULCSTARTÓK

JÁTEKOK

TOVÁBBRA IS KAPHATÓ
A NYOLC ALAPFIGURA,

DARABONKÉNT MINDÖSSZE 199 FT-ÉRTI

the deeper dungeons

Electronic Arts/Bullfrog

<http://www.bullfrog.co.uk>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P75, 16MB RAM, 4xCD, DOS 6.22 Win95

Ajánlott: P133, 100% SoundBlaster-
kompatibilis hangkártya

Óh, bár adnád Uram, hogy minden
mission disk ilyen jól sikerüljön!

92%

Mint az nemsokára kiderül, egy picit megváltoztattuk a játékmertetőink értékelőjét. Ez adja a nagyszerű lehetőséget, hogy a benne rejlő tudományokat egy kicsit kivesézzük, mert egyes levelekből az derült ki, hogy némi félreértésekre ad okot. Az első sor ugyebár a játék neve - itt mondjuk nem nagyon lehet félreértés, ha csak össze nem kevertem az értékelőt egy másik játékkal...

A következő két sorban található a játék terjesztője/fejlesztője (mivel ez kontinensenként néha változik, maradunk az európai terjesztőnél), valamint az a website, ahol valami információ leledzik az adott játékról. A következő négy sor tartalmazza a játék négy alapvető tulajdonságának értékelését, úgymint:

- látványosság: ez a grafikai kivitelezésre vonatkozik;
- játszhatóság: ez elsősorban a kezelést hi-vatott minősíteni, de itt jelentkeznek a kivitelezésben megjelenő baklövéssek is (vagy

azok hiánya);

- szavatosság: mekkora kihívást jelent a játék, meddig csúszkóli egy jóézésű játékos, meg ilyenek;
- zenebona: aláfestő zenék és a hanghatások minősége.

Alul az a szép sárga % a tavaszi kabát (overall) eredmény, viszont ez NEM kimondottan az iménti négy paraméter eredője, hanem egy teljesen önálló érték, ami magát a játékot minősíti. Például lehet egy játék csodaszép, tökéletesen játszható, stb. - és attól függetlenül csak közepeske (lásd például a Rivent).

A következő két sor a minimális és ajánlott konfigurációt, illetve operációs rendszert tartalmazza, lejjebb pedig a pozitívumok és negatívumok boncolgatása helyett (amik úgyis megtalálhatók a cikkben) visszatértünk a jól bevált sommás végítélet bejelentéséhez.

Akciós áraink csak ezzel a szelvénytől érvényesek!
Egy szelvényt több játék vásárlására is lehet használni!

576

tartalom

I X . É V F O L Y A M , 1

QUAKE II	8
ACTUA SOCCER 2	11
MYTH: THE FALLEN LORDS.....	12
RIVEN	14
DEEPER DUNGEONS	16
DIABLO: HELLFIRE	17
CLOSE COMBAT 2	18
SCREAMER RALLY	20
FINAL LIBERATION	22
CIV II: FANTASTIC WORLDS	24
CHESSMASTER 5500	25
FIGHTERS ANTHOLOGY	26
AHX-1	28
ARMORED FIST 2	30
VIRTUA COP 2	32
MANX TT SUPERBIKE	33
G-POLICE	34
ABE'S ODDWORLD ODDYSEE	36
CRICKET 97	38
ANDRETTI RACING.....	39
HÍREK	4
IMMORTAL KOMBAT	6
CINKELT LAPOK	40
CSEVEGŐ	44

Quake II

Talán minden idők legjobban várt játéka volt. Most végre kiderül, mit csináltak az id-nél egy évig...

8. oldal

Actua Soccer 2

Holtszezon van a fociban, de azért játék nélkül nem maradunk most sem

11. oldal

ABE'S ODDWORLD ODDYSEE	36
ACTUA SOCCER 2	11
AHX-1	28
ANDRETTI RACING	39
ARMORED FIST 2	30
CHESSMASTER 5500	25
CIV II: FANTASTIC WORLDS	24
CLOSE COMBAT 2	18
CRICKET 97	38
DEEPER DUNGEONS	16
DIABLO: HELLFIRE	17
FIGHTERS ANTHOLOGY	26
FINAL LIBERATION	22
G-POLICE	34
MANX TT SUPERBIKE	33
MYTH: THE FALLEN LORDS	12
QUAKE II	8
RIVEN	14
SCREAMER RALLY	20
VIRTUA COP 2	32



Oddworld

Az akciójátékok legújabb sztárja pont olyan, mint az a bizonyos csoki: ronda és finom.

36. oldal



A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865-8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda Rt., Budapest (98 2543/01-66-22)

Felelős vezető: Vinkó György vezérgazdát

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László

Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi

romdai előkészítés: Kismaros Renáta Levélágítás: Recent Kft

Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17

(Levélcíme: 1389 Budapest, Pf.: 132)

Terjeszti a Hírker Rt., NH Rt és alternatív terjesztők

Eldízelhető: 576 KByte (Comgame Kft.),

1389 Budapest, Pf.: 132

Myth

Fantasy, 3D és stratégia meglehetősen szokatlan elegy, de ez a turmix kiválóra sikerült.

12. oldal



Deeper Dungeons

A Dungeon Keeper kiegészítőjének pályáin csakis a leggonoszabbak számíthatnak sikerre.

16. oldal



AKTUÁLIS

Bújék, meg minden, ha azóta nem találkoztunk volna. Remélem mindenki magához tért a szilveszteri meg-rázkódásokból, és megújult erővel veti bele magát galaktikus kis magazinunkba. (Igazán jó érzésről pedig azon olvasóink tesznek tanúbizonyságot, akik megragadják a soha vissza nem térő alkalmat, és élnek az előfizetés hihetetlen lehetőségével.)

Ezen számunkban fogunk szemégetni azon karácsonyi stuffok között, amelyek decemberi számunkból balszerencsés véletlen, avagy a nyomdai határidők ördöge miatt kimaradt. Természetesen nagyjító alá kerül minden idők legjobban várt játéka, a Quake II is, amely - több szakértő egybehangzó véleménye szerint - nem igazán váltotta be a hozzá fűzött reményeket (legalábbis multiplayerben nem igazán).

A célszerűség kedvéért kicsit megváltoztattuk az értékelőt is, mint az az előző oldal alján terpeszkedő eszmefuttatásból kiderül. Hosszú téli estéken buzgón olvassgassatok, rendkívül tanulságos egy darab...

Ja, tiszta szívből javaslom minden jóízű olvasónknak

(amiről már akkor tanúbizonyságot tett, amikor megvásárolta szépséges lapunkat), hogy mostanában tartózkodjon a televízió műsorainak megtekintésétől.

Most voltak itt ugyanis a tévétől, és arról interjúváltak a Martint, hogy mi teszi agresszívvá a számítógépes játékokkal játszó gyerekeket? Ő ezt

hosszasan fejtegette, pedig egy egyszerű mondat is megadhatta volna a helyes választ: az operációs rendszer...

SEPTERRA CORE (Rabid/Virgin)

E havi híreink nyitányaként egy egészen érdekes próbálkozásról van szerencsénk hírt adni: ismert tettesek végre megpróbálják adaptálni azt a fantasy RPG-stílust PC-re is, ami elsősorban Super Nintendón és PlayStationön divik. Aki még nem látott ilyesmit, annak elég nehezen lehet vázolni az a kategóriát, de azért megpróbáljuk: végy néhány manga- vagy anime-rajzfilmből illő karaktert,



találj ki néhány száz szörnyet/robotot/stb., építs fel egy végeláthatatlan sci-fi történetet, helyezd az egészet egy hatalmas 3D környezetbe – és tulajdonképpen kész is a játék, csak arra kell még vigyázni, hogy a játék legalább három-négy hónapig tartson, még akkor is, ha a játékos már ismeri a szükséges megoldást... Klasszikus példa erre a világ jelenleg legjobban fogyó játéka, PlayStationös Final Fantasy VII. Erről csak annyit, hogy Martin tervei szerint ebből áll majd az 576 Konzol következő 200 száma, de igyekezz csakis a lényegre szorítkozni... (Tegnapelőtt vérfagyasztó ordítással közölte az irodában és egyébként a kerületben tartózkodó megszéppent személyekkel, hogy megvan háromhavi folyamatos játékának első gyümölcse, egy zöld madár! Már csak 5-6 színes madár van hátra...) Szóval kábé ilyesmire készüljétek fel. A fent nevezett ismert tettesek neve elsősorban az Amigásoknak fog ismerősen hangzani, ugyanis mielőtt beolvadtak volna a Rabid Entertainmentbe, Icom néven a Déja Vu-játékokkal kergették a sírba a kalandorokat. A játék tökéletesen a fent ismertett konzol-RPG sikerreceptre alapul. A helyszín a Septerra nevű bolygó, ami hét koncentrikus ökoszisztémából, úgynevezett "héjakból" épül fel, amelyek a bolygó magja körül keringenek. A héjak által alkotott kontinensek ugyan bizonyos módon átjárhatók, de teljesen különböző figurák népesítik be őket. A legfelső héjon lakik a Kiválasztottak tömegkereskedelemmel foglalkozó népe, aki a felső tízezer jó szokása szerint az alsóbb szintekre zúdítja a szeméjét. A Kiválasztottak egy ősi legenda alapján úgy vélik, hogy a bolygót a mennyekben lakó természetfeletti lény, az Alkotó hozta létre, és egy bizonyos célból mennek úgy a dolgok, ahogy mennek. A titok nyitját bizonyos tárgyak és infók alapján a bolygó magjában sejtik, és megindulnak "lefelé". Sajnos az alsóbb szintek nem igazán kedvezők létformájuknak, és némi művi beavatkozást igényelnek. Itt lépünk be mi a történetbe, amelyben a Kiválasztottak szintje alatti héjon élő turkálót alakítunk, aki a fentről érkező szeméttel kutatva próbál eladható tárgyakat találva megélhetést biztosítani magának.

Nyolc különböző karakter áll rendelkezésre: itt van például Led, a szomszédban látható technikuslányka; Lobo, az egykori harcirobot, akit kiselejtezése után saját intelligenciával programoztak újra; vagy például Grubb, a szerelőrobotba bújított punk... A kontinensek pusztulásával fenyvegető "héji háborúban" a feladatunk az, hogy először is megvédjük a saját kontinensünket a Kiválasztottaktól, majd a többin átutazva eljussunk a Magba, ahol egy hatalmas biokomputertől megtudjuk, hogy Septerra egy hatalmas puzzle, amely akkor áll össze, ha lakói megoldják a Küldetést. Ha elbuknának, minden elpusztul, ha viszont győznek, akkor szembe kell nézniük az Alkotóval...

A játék természetesen tökéletes 3D-ben, 16-bites színmélységben nyomul, az összes karakter és ellenség szintén 3D-ben pre-renderelt. A történet összesen 15 fejezetből fog állni, amelyeket természetesen helyszínek és ellenségek százai átgázolva járhatunk be. A harci szisztéma érdekessége, hogy a szokásos "ráverek ezzel-ráverek azzal-ajaj, most ő jön"-módszert ún. "Sorskártyákkal" (á la Magic the Gathering) dústították, amelyek megfelelő kombinációjával új harci technikákat hozhatunk ki karaktereinkből. Az ígéretek szerint a nyáron már akár ki is próbálhatjuk a játékot – akkor úgyis ráér az emberek nagy része... (Persze ilyen méretű játékoknál azért nem árt fenntartással kezelni azt a bizonyos tervezett megjelenési időpontot – inkább legyen karácsony, de akkor bugok nélkül...)



BLACK DAHLIA (Take 2)

Nagy fába vágta a fejszéjét a Take 2 (egykoron Gametek) legénysége. Megmártóztak már mindenféle játékkategóriában, úgy gondolták most szülnék egy vérbeli kalandjátékot. A Black Dahliában egy a századunk negyvenes éveiben játszódó nyomozás történetét játszhatjuk majd végig, bár tegyük hozzá, hogy a téma egy kissé morbid: egy sorozatgyilkosságot kell felderítenünk, amelynek tettese helyrén feldarabolja aktuális áldozatait. A mintegy öt év eseményeit felölelő cselekményt és a helyszíneket egyébként megtörtént események szolgáltatták: a Torso Killer néven ismert clevelandi sorozatgyilkos, Heinrich Himmler és az SS európai cselekedetei, valamint a háború után Hollywoodban ténykedő Elizabeth Short kisasszony, akit a sajtó a Black Dahlia címmel tüntetett ki. Megvalósítását tekintve egy hibrid megoldást választottak a szerzők: a háttérket szépen lerenderelték, míg a szereplők blackbox filmtelkezővel rögzítve kódoroghatnak ebben az enyhén gyomorforgató világban. Ez a technika a hatalmas mennyiségben rögzített videóanyagnak köszönhetően azt eredményezi, hogy a játék valószínűleg rekordot dönt a számítógépes világban, ugyanis 8 (igen, pontosan nyolc) darab CD-n kerül majd forgalomba. Ha a CD-eladásokat nem komplett példányban, hanem mondjuk darabban mérnek, akkor a Take 2 már induláskor is komoly konkurrenciát jelenthetne Michael Jacksonnak. Megjelenési ígért egyelőre még nincs, de a www.b Dahlia.com-on egyéb saftos részletek mellett az érdekeltek nyomon követhetik az eseményeket.



SIEGE (Telstar)

Emlékszel még a jó öreg 64-es Defender of the Crown-ra? Nem? Na, ezen nem is csodálkozom, mert lassan már személyi igazolvány kell ennek a játéknak. Megjelenése



után viszont már annyi stratégiai játéknak szolgáltatott témát, hogy ebben már örökös rekordernek számíthat. Az idő tehát a sötét középkor, a 14. század. Dühöng a feudális anarchia, és a hatalmas lovagvárakba húzódó oligarchák kizárólagos szórakozása abból áll, hogy zord hadaikkal egymás ellen vonulgatnak. A had összetétele természetesen vegyes: a tetőtől-talpig bádorgó öltözött lovagok mellett természetesen megtaláljuk az íjászatot, a számszerűs gyalogságot, a szekercéket, és néhány kóbor parasztot is, akik a hatalmas katapultokat tologatják le-fel – ugyanis előbb-utóbb mérnököket is fel kell bérelnünk, hogy ostromgépeket gyártsanak szórakozásainkhoz. A fejleszthető szerszámok természetesen nem csak a katapultokra korlátozódnak: gyártathatunk faltörő kost, gyújtónyilakat, ostromlérákat, esetleg forró olajjal teli üstöket (fejre borítandó) – meg mindenféle baráti eszközt, amire egy unatkozó hadúrnak csak szüksége van szomszédai bosszantásához. A játékot 20 főből álló "sereggel" kezdjük, amit nem sokára akár 100-ra is növelhetünk – és minden egyes személyt saját nézőpontból is irányíthatunk, hasonlóan a Dungeon Keeperben látott módszerhez. Az elfoglalt várakban helyőrséget hagyhatunk/irányíthatunk át, továbbá a rendelkezésre álló nyersanyagok függvényében különböző módokon erődíthetjük. Ha alapötletet tekintve a DOTC-ra, akkor kezelését tekintve a Dungeon Keeperre, grafikailag pedig leginkább a Mythre (ld. ismertetőnk a 12. oldalon) fog ütni a Siege, hiszen egyrészt teljesen 3D engine "hajtja", azonkívül real time-ban zajlanak az események. A stratégia egyébként is csak az egyik alapvető szempont a játékban, a küzdelmek személyes irányításához ugyanolyan ügyességre lesz szükség, mint mondjuk egy Quake-klónban.

December egyik legnagyobb bombahíre volt, hogy a Squaresoft elkészíti a Final Fantasy VII PC-verzióját is. A kiadó ki más is lehetne, mint a derék Eidos. (Szóval lehet, hogy Martinnak még lesz PC-s leírása...)

A Microsoft új rekordot állított fel az online-játékok történetében: a Gaming Zone nevű játéksite-jukat eddig már több mint félmillió ember kereste fel. (Illegal system operation c. játékok viszont offline-ban is megy.)

Peter Molineux távozása után is tovább oszlik a Bullfrog: a Sindycate Wars és Creation egykori projektvezetői Mucky Foot néven új fejlesztőcéget alapítottak, és átszerződtek a jó öreg Eidoshoz.

A Sierránál úgy látszik, hogy mindent alárendelnek a Babylon 5 fejlesztésének, mert a Space Quest 7 folytatásán dolgozó gárdát is átvezényelték hozzá. Lehet, hogy nem találkozzunk idén az úrházmesterrel?

BATTLEZONE (Activision)

Na tessék: még egy űskö-
viület 98-as öltözetben! Úgy
látszik a szoftverfejlesztők
ötletek híján kezdenek
visszanyúlni a gyökerekhez
– ha ez így megy tovább, az
ezredfordulón Phoenixezni
fogunk. Természetesen
minden tankszimulátor űs-
atyja, nem az eredeti grafi-
kájával születik újjá (bár le-
het, hogy azt a programo-
zók 3D-kártya nélkül is meg-
tudnák oldani egy 200-as



Pentiumon), mert néhány-
zer poligonnal azért most egy kicsit több bókászik majd a képernyőn – de azért
a lényeg nem sokat változott. A játékhoz frappáns alaptörténetet is kreáltak, mi-
szerint az 1960-as években a Szovjetunió és az Egyesült Államok egy titokzatos
idegen anyagért folytat élethalálharcot. Ennek bányászatából tudnak újabb és
újabb harceszközöket kreálni – vagy a kilőtt ellenséges egységek maradványai-
nak újrahasznosításából. A gyártáshoz természetesen szükség van gyárakra is,
amelyeket viszont csak termálforrások mellé telepíthetünk. Ilyen történetek kia-
gyalása rendszerint a mértéktelen Red Alertezés eredménye... Erre utal egyéb-
ként az is, hogy az elmondottakból adódóan nem csak egy tankot irányítunk: le-
het belőle egy rakás. Az egyes egységeinket változó méretű szakaszokba osz-
tatjuk önálló ténykedésre, vagy akár magunk mellé is rendelhetjük, hogy a köz-
vetlen irányításunk alatt levezénielt csepapatékban támogassanak bennünket. A
játékban hét különböző világban nyomhatjuk sorban a küldetéseket, de ha
valakinek túl sok lenne az ideje, akkor a mellékelt küldetésszerkesztővel újakat
is fabrikálhat magának. Ebben van egy eléggé meglepő vonás is, ugyanis nem-
csak az ilyen játékoknál megszokott állást editálhatjuk, hanem akár teljesen újra-
generálhatjuk a pálya felszínét is. A játék másfél éves fejlesztése tulajdonké-
ppen már befejeződött, szóval még valószínűleg az év első felében magunkra
csukhatjuk a tankok tornyait.

PANZER COMMAND (SSI)

A Mindscape édes szárnya
alatt ténykedő SSI stratégiai
programjai rendszerint nagyon
erős mércét jelentenek konk-
renciáinknak, de most megint
olyan dologban török a fejüket,
ahol a legerősebbek: II. világ-
háborús páncélosokat fogunk
harcba vezetni a végtelen
orosz sztyeppéken, vagy éppen
Afrikában. Ugyan a Steel Pant-
hers 3. és a Panzer General 2.
részét ugyan megint nagy oko-
san szinte egyszerre jelentették meg, úgy látszik, még mindig nem unták
meg a témát... A hagyományokkal azonban úgy látszik végleg szakítanak,
ugyanis ez a játék már real time-ban zajlik, és sokkal inkább lesz majd te-
kinthető egy Armored Fist-szerű szimulátornak, mint egy szokásos SSI-stra-
tégiának. A real time-ban renderelt változatos 3D terepen igyekeztek minél
jobban visszaadni a csatamező valós érzetét: a kiválasztott tank tetszés
szerinti álcázással és fegyverzettel indul harcra, zötykölődik a bukkano-
kon, rázkódik tüzelés közben, ha pedig tűzérési vagy légítamadást kap,
akkor új textúrát kap, azaz rendesen amortizálódik. A kivitelezésből adódó-
an természetesen nemcsak külső nézeteink vannak, hanem bármikor átvált-
hatunk a személyzet (géppuskás, tüzer, tankparancsnok és vezető) nézetei-
re, de egyébként a személyzet az AI-nak köszönhetően önállóan is intelli-
gensen végzi a feladatát. A hagyományokhoz azért mégis jelent némi kötö-
dést, hogy egyaránt játszhatunk küldetéseket és komplett hadjáratokat,
amelyekben sikeres működés esetén egyre nagyobb kötelékeket vezényel-
hetünk harcra.
A háborús játékok szerelmesei nyilván már előre fenhetik a fogukat a da-
rabra, bár a várakozást egy csöppet beárnyékolhatja, hogy a grafikai kivite-
lezésből adódóan a Panzer Commander nemcsak támogatja majd a 3D-kár-
tyákat, hanem egyenesen megköveteli.



AIR WARRIOR III (Kesmai/iMagic)

Minden online meg multiplayer re-
pülőgép szimulátor atyja és legsi-
kerebbje, az Air Warrior harma-
dik generációjához érkezett. Vagy
egy fél éve volt szerencsénk teszt-
elni a második részt, és máris itt
van a harmadik. Az AWII-nél a fej-
lesztők elsősorban a single player-
küldetésekre helyezték a hang-
súlyt, de természetesen most sem
hanyagolták el a krónikus Net-hi-
ányban szenvedőket: a játék most már összesen 450 (!) egyéni küldetést
tartalmaz, amelyek időpontja az I. világháborútól a koreai háborúig terjed.
Ez a néhány küldetés összesen hat hadjáratra van felosztva – tehát ha vala-
ki csak egyet óhajt végigjátszani, akkor is legalább két hét szabadságot
célszerű kivennie. Több mint 40 különböző korabeli repülőgépen vonulha-
tunk harcra, ha pedig online-ban akarunk a levegő uraivá válni, akkor akár
250 ismerőssel is ringbe szállhatunk. A harmadik rész legnagyobb újdonsá-
ga azonban kétségtelenül az, hogy a játékot most már 3D-kártyákra is opti-
malizálták: eltűnnek a pixelek, min-
den küldetés teljesen új textúrákat
kapott, és kitakarították a néha
Kheopsz végső nyughelyére emlé-
keztető hegyeket. Ha valaki esetleg
nem érné be ezzel a szimpla
mennyiségű küldetéssel, akkor –
miután komolyabban megnézte
magát házi orvosával – új single- és
multiplayer pályákat is gyárthat
maga és kedves barátai épülésére.



↳ Lassan már alapfelszerelés 3D-
kártya. Akik most akarják beszerezni,
azért még várjanak, mert a Diamond-
tól jön az új, Voodoo 2 chipsetes
Monster-kártya, ami elődje gyorsasá-
gának háromszorosát fogja hozni.

↳ LucasArtsék folytatják a Star
Wars pénzgártó gépezet további
fejlesztését: januárban jelenik meg az X-
Wing vs. Tie Fighter plusz hadjáratát
tartalmazó CD, de nemsokára követi a
Jedi Knight mission disk is.

Babylon 5 (Sierra)

Egy újabb szép példa következik a re-
ménybeli pénzcínálás jól bevált sémá-
jára: adott egy sikeres sci-fi sorozat,
aminek nagy a tetszési indexe a jónép
körében (ez jelen esetben a Warner
Bros. hasonló című darabja, asszem
nyomja valamelyik magyar vagy műhol-
das adó is) és van néhány hasonló já-
ték is a piacon, ami tűrhetően fogy
(Star Trek-klónok, X-Wing vs. Lucas-
Arts, stb. – tényleg, kíváncsi vagyok
mikor csinálnak az Alfa Holdbázisból is
egy 3D űrhajószimulátort) – hát akkor csináljunk mi is egyet. Ezzel tulajdon-
képpen össze is foglaltam a Sierra új játékának (illetve játéktrilógiájának,
mert trilógiaként fog indulni) teljes koncepcióját, ami tőlük már csak azért is
meglepő, mert a hasonló kategóriában mozgó Last Dynastyval egyszer már
buktak egy elég nagyot... Mindenesetre a téma akár hálássá is válhat, mert
szinte megköveteli a maximális látványosságot. Szóval a játékban a tv-soro-
zatban megismert lények különböző típusú hajóit repülhetjük be. A cél termé-
szetesen nemcsak a szimpla összecsapások megnyerése, hanem a végső győ-
zelem, szóval nemcsak egy hajót irányítunk: a mi kezünkben van a harcban
alkalmazott taktikák, valamint az általános stratégia megtervezése is. A kon-
kurenciára szemmel láthatóan felfi-
gyeltek a tervezők is, mert ugyan
egy-egy hadjáratot megnyerni is el-
tart egy ideig, viszont minden egyes
új játéknál az AI teljesen újragenerál-
ja a világmindenséget, tehát minden
alkalommal egy teljesen új helyzettel
kerülhetünk szembe. Hm, mit is
mondhatnak még többet egy ilyen já-
tékról? A végén még valami frankó is
kiszülhet belőle...



↳ December harmadik hetében nagy
meglepetés érte az európai játéktor-
galmazókat: a Quake II lecsúszott az
eladási listák 2. helyére, és éllö-
vasként teljes meglepetésre bevágta-
tolt a Riven. Ki tudja, miért...

↳ Bill Gates az Office 97 ruszki pre-
mierjére Moszkvába látogatott
decemberben. Biztos boldog lehetett,
amint megtudta, hogy két órával a
bemutató után a fekete piacon is meg-
jelent a cucc az eredeti ár 1%-áért...



IMMORTAL

A számítógépes játékok immáron majd két évtizedes történetében rendszerint az a trend uralkodott, hogy a jelentősebb sikert elért mozi- filmeknek készítették el számítógépes adaptációit. Ezek hol jobban, hol rosszabbul sikerültek, de ez a trend az utóbbi időben néhanapján megfordulni látszik, és nem nagyon csodálkozhatnánk, ha nemsokára a filmvászonról kö-



A szereposztás:

Robin Shou – Liu Kang
 Talisa Soto – Kitana
 James Rema – Rayden
 Sandra Hess – Sonya Blade
 Lynn 'Red' Williams – Jax
 Keith Cooke – Subzero
 Brian Thompson – Shao Kahn
 Reiner Schöne – Shinnok
 Chris Conrad (II) – Johnny Cage
 Musetta Vander – Sindel



szönne vissza ránc Lara Croft, netán Larry vagy Guybrush Threepwood. A jeget először a Street Fighter törte meg, de eddig a legnagyobb sikert a világ talán legnépszerűbb verekedős játékaiból készült Mortal Kombat aratta. A sikernek megfelelően – a játékhöz hasonlóan – sorozattá duzzad a film is, hiszen '98-ban jön a mindenki által várva várt folytatás! Az már biztos hogy ezt a filmet aztán tényleg látni kell.

Már a szereplőgárda is sokat ígér (ha mást nem, legalábbis mennyiségre), bár azért meglehetősen szomorú képpel vehetjük tudomásul, hogy néhány karaktert az első résztől színész kelt életre. No mindegy, ez van, ezt kell szeretni.



Irina Pantaeva – Jade
 Deron McBee – Motaro
 Dana Hee – Mileena
 Marjean Holden – Sheeva
 Lilefoot – Nightwolf
 Tyrone Wiggins – Rain
 J.J. Perry – Cyrax/Scorpion
 Ridley Tsui – Smoke

A szereplők mellett azért nem árt odafigyelnünk a stáblista egyéb részeire is, hiszen olyan patinás nevekkal találkozhatunk, mint például Chuck Comisky (Terminator 2, The Addams Family) vagy

Alison Savitch (Mortal Kombat, Terminator 2). Ők voltak felelősök a látványeffektekért, amit szokásukhoz híven természetesen 101 százalékra teljesítettek (lásd például Motaro esetét, aki egy méretes ló és egy ember keresztezéséből született).

Az operatőr mondjuk nem kimondottan nagy név (legalábbis itthon nem): John Leonetti. Ő volt egyébként az egyik producer is.

A forgatókönyvet az eddigi Mortal Kombat-játékok két fő programozója, Ed Boon és John Tobias vállalta magára, bár azt azért tegyük hozzá, hogy nem kellett különösebben új ötleteket legyártaniuk, hiszen a történetet a Mortal Kombat-játékok 2. és 3. részéből megismert szereplőkből és eseményekből elegyítették össze.

A zenéért a jó öreg George S. Clinton volt a felelős. Kellemes kis pattogós muzsikákat szült, amelyek természetesen CD-n és kazettán is meg fognak jelenni. Magáról a filmről csak annyit lehet elmondani,

hogy akinek tetszett az első rész, az a másodikban sem fog csalódni. Azt azért elárulhatjuk, hogy vért most se nagyon keressetek a filmvászonon, hiszen nem korhatáros a film. Sőt, nem is

különösebben hosszú, hiszen mindössze 91 perc az egész. Előzetesnek pedig álljon itt néhány kép, amelyek alapján buzgón reménykedhetünk, hogy a filmforgalmazók jövőtől tavasszal mindenkinek úgy leesik az álla, mint az első rész láttán.



1992. Egy Ed Boon nevű figura és néhány társa óriási vihart kavart egy újdonsült játékprogrammal, melyben egészen új szemlélet mutatkozik be a kor akkori szellemétől eltérően. A játék nem szól másról, mint az esztelen öldöklésről, a brutális harcmodorokról és a vérről. Gondolom nem nehéz kitalálni, hogy napjaink egyik legnépszerűbb bunyós anyagáról, a Mortal Kombatról van szó.

nek kell születnie, ami kicsit komolyabban néz ki mint elődei (gondoljunk csak a Mortal 3 nevetséges kivégzéseire, kicsit gyengécske grafikájára, stb.), éppen ezért már a fejlesztés első szakaszában (kb. 2 évvel ezelőtt...) eldöntötték, hogy az egész játékot áthelyezik három dimenzióba. Ennek a lépésnek talán az volt a legfőbb oka, hogy elég sok konkurens jött ki a piacon 3D-s verekedős játé-

játék komolysága érdekében nincs se Babality, se Friendship, se Animality, se Brutality), ahol is az eddigi vérfo-lyás megnégyesződött, vagy legalábbis a képernyőt elborítja a sok paradicsomlé. Küzdeni a szokásos módon lehet, de beépítették a programozók felvehető fegyvereket is, amiktől izgalmasabbá válhat egy-egy küzdelem: minden karakter más fegy- verrel rendelkezik, s ilyenkor extra-

Ha már a szereplőkről beszéltünk, nézzük, hogy kikkel is találkozhatunk az új részben. Összesen 15 karakter választható alaphoz, de a játék készítői szerint tele lesz a játék meglepetésekkel és rejtett emberkével (bár mondjuk az is igaz, hogy minden rész előtt ezt ígérték...). A 15-ből már vannak itt régi ismerősök is: Liu Kang, Rayden, Sub-zero, Scorpion, Sonya, Jax, Johnny Cage és Reptile;

KOMBAT

kokkal, és mondjuk elég kellemetlen lett volna a Midwaynek egy mezei 2D Mortal-lal ott feszengenie. Szóval lón 3D. Az egész eljárás nem volt olyan bonyolult, hiszen a motion captured technika alkalmazásával tökéletes produkciót követhettek el a Midway emberei. Ez a "lemodellezés" tulajdonképpen annyiból áll, hogy a számítógépre kötött zsinórokat felaggatják egy emberre, aminek megjelenik 3D "váza" a monitoron, s máris le lehet modellezni a mozgását. Ezek után már csak egy textúrát kell ráhúzni az elkészített hálóra és készen is van a karakterünk. Nemcsak a harc- cosok, hanem a pályák is telje- sen 3 dimenzióban lettek elké- szítve. Így lehetett megoldani azt, hogy a kamera állandóan mozoghasson, és bármely nézetből mutathassa a küzdőteret. Egyébként egyetlen olyan pálya van ami "interaktív", az- az kivégzősokor aktiválható a háttér és az ott lévő nagy daráló. Ha valaki felé repül.... Mellesleg megjegyez- nem a játék egy kissé véresre sikere- dett, hiszen bármilyen ütést is vi- szünk be a vér csak úgy fröcsköl az emberből, s akkor még nem is emli- tettem az extra fincsi kivégzéseket (a



de természetesen vannak vadonatúj, eddig még nem ismert karakterek: Reiko, Jarek, Shinnok, Fujin, Tanya és Quan Chi.

Most jutott eszembe, hogy magáról a történetről még nem is meséltem semmit. Mellesleg itt megint beka- vartak a készítő, ugyanis a lehető legérthetlenebb sztorit agyallták ki a programhoz. Legyen annyi elég, hogy Shao Kahn teljes megsemmisü- lése után minden visszaáll a régi ke- rékvágásba, s megszűnik az átjárha- tóság a Föld és a Külvilág között. Az- tán egyszer csak jön egy Shinnok ne-

speciális mozgások is előcsalhatók.

Vannak még vicces trükkök a játékokban, mint például a test- részek törése, ami kü- lönösen poénos do- log. Az egész abból áll, hogy minden har- cos azonos kombiná- cióra más ésmás mó- don elég nagy kárt tesz a másikban, azaz különböző testrészeit szépen eltördéli.

A poénos dolgok kö- zé tartozik még a színek és a kinézet megváltoztatása, amivel egyes sze- replők ruhaszíne vagy megváltozik vagy teljesen eltűnik (pl.: Sub-Zero maszk nélkül, Liu Kang afféla nélkül, Sonya piros felsőben, stb.).

vezetű fazon és felborít mindent... Szóval Mortal Kombat 4 lesz, lesz és lesz! PC-n Windows95 alatt, és re- méljük tényleg tavaszra készül el, mint ahogy azt a GT ígéri.

B.P.



1998.

Ez pedig úgy frissen megkezdett eszten- dünk, amelyben még

igen sok meglepetés várja a Mor- tal-rajongókat. Ezek ismertetése most a célunk 1-2 sorban.

Na szóval itt van ez a mi Mortal gyermekünk, aki szé- pen felcseperedett: egyik napról a másik- ra (kb. 6 év alatt) hir- telen a negyedik ré- széhez érkezett - le- számítva persze azo- kat a kis kitérőket, mint az Ultimate MK3 és MK Trilogia, ame- lyek főleg üzleti okokra vezethetők vissza. Az már a fej- lesztés elkezdésénél tisztázódott, hogy végre egy olyan rész-



EGY SIKERSOROZAT TÖRTÉNETE

Lassan már minden emberszimulátor-fannak a vérében lesz az id software időbeosztása. Ez a következő: megjelenik egy újgenerációs játékok; rá egy évre ugyanannak az engine-nek a továbbfejlesztett változatával kihozzák az előbbi játék második részét; ezzel egy időben bejelentik a következő program írásának kezdetét, amely két év múlva óraműszerű pontossággal megjelenik. Ez esetünkben is így van, 1996 őszén jelent meg a Quake, pár hónapja szivárogtak ki az első hírek a következő projectről, a Trinity-ről, majd most, 1997 végén megjött az, amit mindenki úgy várt, mint a messiást: a Quake2.

Egy ilyen volumenű program megjelenését természetesen nagy várakozás előzi meg. Mindenki már előre találgatta, mik lesznek azok a korszakalkotó újdonságok, amelyek az eljövendő két év főbb trendjeit fogják meghatározni (mert-hogy egy idsoft program csak trendalkotó lehet, az biztos). Azonban vált néhány általános igény, amely eléggé elfogadott volt, és mindannyian biztosra vehettük, hogy szerepelni fog az új részben.

egyértelműen a használhatóság, mint inkább a design jegyében készültek, ezért jelentős várakozás volt, hogy sokkal kiegyenlítettebb fegyverek legyenek a 2. részben, mint ahogy a Doomban is azok voltak. Ugyancsak a Doom maradványa az, hogy mivel az optimalizálás miatt a második részre jelentősen gyorsul az engine, ezért lehetségessé válik sok poligonból álló, baltalmas törzsek megjelenése a pályakon.

A Doom és a Doom2 közötti különbségből mindenki monumentális építményekre számított.

olyan időtlen rajzolatúak, mint a Quake-ben. Végre lehetett emberi kezet is rajzolni, nem lett olyan szögletes, mint az első rész pillanatra bepillanó, baltát fogó keze. Szóval gyönyörű lett: végre nem pengeéles peremmel kapcsolódnak a felületek egymáshoz, és sikerült átváltani teljesen 3D-be, ugyanis – bár nem nagyon reklámozták – a Quake NEM csak 3D objektumokat kezel: a robbanás fénye bizony-bizony csak egy egyszerű sprite volt...

Szerencsére itt ezt már kijavították: a robbanás helyén is tűzgömb, és nem tűzfolt jelenik meg. A Quake-ben

a legkisebb objektum, amit a program kezelni tudott, az a pont volt. Ha valakit megsebezünk, piros színű pontok



Azonosíthatatlan repülő objektum

A másik nagyszerű újítás, amit én már az Uriidum (1987) óta várok, az az, hogy sebződjének végre vizuálisan is az ellenfelek. Gondolom, mindenkit zavart már, hogy csak lövők, lövők egy ellenfelet, semmi látható baja nincsen, aztán egyszer csak – amikor elfogyott a HP-je – szépen szétrobban. Szerencsére régi álmom valóra vált: folyamatosan nyomon követhetjük ellenfelünk sérülését, egyre véresebb és ziláltabb

QUAKE



Barátok egymás között (illetve mögött)

A VÁRAKOZÁSOK

Már az alapprogram is tudjon skinet/ruhákat kreálni, vagyis ne csak színt, hanem kinézetet is be tudjunk magunknak állítani. Nagyon fontos lenne már az alapverzióba valamilyen gépi deathmatch ellenfél. Mivel az id megvette a ReaperBot jogait, és OmikronBot néven elkezdte továbbfejlesztetni, erre kiváló lehetőséget is látott mindenki. Különösen azért, mert az OmikronBot nagyon jól sikerült, sokféle és sokszínű ellenfél közül válogathatunk, mindegyiknek saját küzdési stílus és skinje van.

Sok jó teamplay szabályrendszer alakult ki a Quake-bez, mint például a CTF (Capture the Flag), a TeamFortress, stb. A legújabb Quake-kciónak már tudták is ezeket, vagy legalábbis a CTF-et (van a Jedi Knight-ban és a Shadow Warriorban is). Ezeket természetesen mindenki várta, hogy illő módon megjelenjenek a Quake2-ben is, esetleg újakkal kiegészítve. A cooperative és teamplay-fajok álmainak netovábbja volt az előbbható háttér, amivel kisegíthetjük gondban lévő bajtársunkat a nekünk már felesleges fegyverrel. Mivel a Quake-ben a fegyverek nem

software felpakolt az internetre egy hárompályás kis demót, hogy mindenki megtudja, min is dolgoztak az elmúlt évben. Az új megoldások azonnal látszóttak, és nagyon elégedett is voltam velük...

A legfontosabb újítás, hogy már nem szükséges minden. Nemcsak a 3DFX-es változat, hanem a szoftveres is lekerül mindenki életé, ha ez lehetséges. Ez leginkább a fegyvereken figyelhető meg: nem

AZ ELŐZETES

Körülbelül egy hónappal a megjelenés előtt, az id

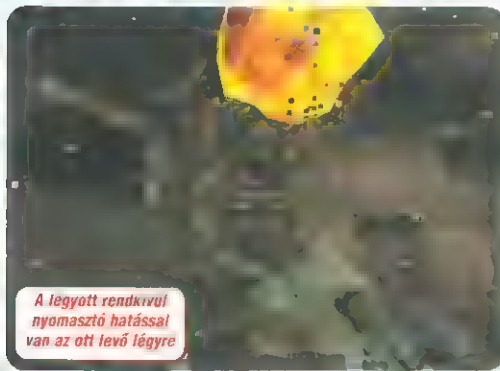
verődtek le róla, a vérfröccsenés jelképeként. Ez nekem kezdetben nagyon nem tetszett, mostanra is csak megbarátkoznom sikerült vele, megszerezni nem. Szerencsére ezt a problémát az id-nél is érzékeltek, és a második részben már a gömb vált a legkisebb önálló objektummá. Így ha valakibe belelövök, igazi vércseppek esnek le róla, már a szoftver változatban is, nemcsak a 3DFX-ben. Ja igen, 3DFX... Látszik, hogy a programot arra készítették az alkotók. Sokkal szebb egy gyorsítókártyával, tehát jóval élvezhetőbb is. Nagyon úgy tűnik, hogy arrafelé fejlődik a világ, hogy már meg sem jelenik a szoftveres változat a valaminek, eltűnik, mint a DOS-verzió...



Csővasút a pokolba. Mellette a jegyeket és bérleteket várja néhány barátságos figura

lesz a kinézete, míg végleg meg nem hal. Nagyon jó poén emellett, hogy ellenfeleink nemcsak meghalnak, hanem hal-doklanak is, tehát ha valakit leöltünk, akkor az a hollywoodi filmekhez hasonlóan még utolsó erejével meghúzhatja a ravaszt. Vagy ha nem is utolsó erejével húzza meg, de tönkrement gerinceleje a nyaktörésesek utolsó rohamával összerántja minden izmát, azt is, ami eddig biztonságos távolságra volt a ravasztól... (Ez egyébként nem morbid poén, a valóságban is így van. Ezért is nem jó olyan bácsi fejét szétlőni, aki éppen a tüssz fejéhez szorítja a fegyvert. Feltéve persze, hogy nem közömbös számunkra a tüssz sorsa...) Egyébként néhány kitérített hullára egyből meg is indul a döglegyek áradata, egyéni ízt kölcsönözve a játéknak... Bár ez sokaknak nem tűnt fel, de szerintem az egyik legforradalmibb grafikai újítás, hogy 3DFX-es kártyával vannak többszínű fények is a játékban, tehát nem csak világít a fényforrás,





A légyott rendkívül nyomásgépesítő hatással van az ott levő légyre

mint eddig, hanem saját színét is rávetíti az alatta elhaladóra. Természetesen a rávetítést váró "átlátszó víz" effektus is megfigyelhető, bár az nem nagyon hozott különösebb újítást az eddigi normákhoz képest: elmossa a vízfelület túloldalán lévő dolgokat, alatta pedig bekékíti és hullámoztatja a textúrákat, de csak ennyi. Tehát, az eddigiek alapján nagyon sokat vártam a programtól. Ezek az újítások megnyerték a tel-

anyabolygójakon. Az inváziós flotta teljes egészében megsemmisül, csak mi maradunk életben, egy szál pisztollyal. A parancsnokság természetesen azonnal reagál az új helyzetre, és megbíz bennünket, hogy ha már ígyis ott vagyunk, elimináljuk az ellenséges civilizációt...

A demóval ellentétben most már megfigyelhetünk minden egyes ellenséges szörnyet. Szerintem nagyon jóra sikerült, több szempontból is. Elsősorban sikerült egységes kinézetet adni nekik. Elvileg minden ellenségünk ugyanannak a fajnak mutáns vagy cyborgizált egyede, és ez nagyon jól megjelenik a kinézetükben. Moha sokféle, és sokféle méretűek, mégis megfigyelhető bennük bizonyos hasonlóság. Ezt a hatást szerintem azzal érték el, hogy az arckifejezése mindenkiénak hasonló, és majdnem minden ellenfelünknek látjuk is az arcát. Jó ötlet, hogy a szörnyek is azokat a fegyvereket használják, amelyeket mi. Tehát ők is BFG-vel, plazma fegyverrel, uzi-val, meg hasonlókkal támadnak ellenünk, amelyeket mi is használhatunk. Egy adott ellenfél több fegyvert is használhat, de nem úgy, mint a Quake-ban vagy a Doom-ban, hogy van egy távolsági és egy közelharcú eszközük, hanem egyszerre akár

két-három fegyverből tüzelhetnek ránk. Ha már a fegyvereknél tartunk, nézzük át azokat is: Végre megújult a supershotgun! Egyik legnagyobb problémám volt a Quake-ban, hogy nincs sok használható fegyver, csak a hajszáritó és a rakétavető. Hogy a szörnyek nem jók semmire (legalábbis egymás elleni játékokban), azt valahogy megemésztettem, de hogy régi kedvencem, a double barreled shotgun műve degradálódott, az nagyon zavaró volt.

Míg a Doom-ban használható volt a BFG 9000, a rakétavető, a supershotgun, a chaingun, és néha a plazma gun is, addig a Quake-ban az igazán jó fegyverek listája leszűkült a fenti két eszközre. Ezt a hibát szerencsére az id-s fiúk is érezték, és visszatértek a régi szép időkhez. A duplacsövű ugyanis régi fényében tündökölt,

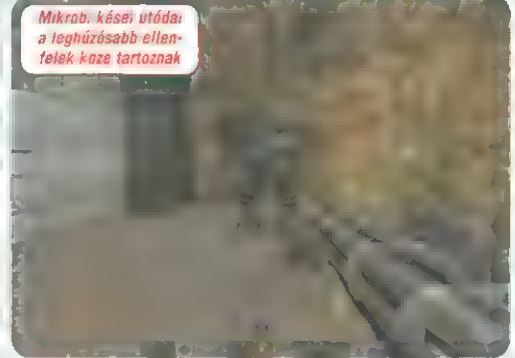
a deathmatchek igazi királya lett újra. Visszahozták a forgótáras gépfegyvert is, és nagyon erőssé tették. Sajnos van egy apró hibája, hogy időbe telik, amíg felpörg, tehát ha egyszer elkezdünk vele löni, akkor nem érdemes abbahagyni. Így sajnos elég sok löszert el lehet pazarolni – bár ez nem baj, mert elég csak néhánytal találunk, ellenfelünknek így is biztos a végezte.

A Quake-ban túl erőse sikeredett a rakétavető, tehát hogy itt ne lehessen az uralkodó fegyver, jelentősen lebutították. Sajnos egy kicsit túlságosan is, ugyanis levették a tűzgyorsaságából, a hatóköréből és a repülési sebességéből. Ez engem nagyon érzékenyen érintett, hiszen már a Doom első része óta a deathmatch játékok királya volt ez a fegyver, annyira, hogy az egymás elleni játék fogalma gyakorlatilag azonosult a rakétavetővel (még a Duke Nukemben is az volt a sztár). Ennek oka szerintem az, hogy a főbb játék (tehát a taktikázás, a másik játékos megkeresése, stb.) mellett van egy kisebb, ügyességi rész is: az, hogy mennyire tudom eltalálni, hogy hol lesz a másik az adott pillanatban, hogy pont eléje tudjak löni a rakétával. Szerintem egy teljesen más stílusú program, a Populous sikerének is ez lehetett a kulcsa. Ott is kellett egy átfogó stratégián, és annak kivitelezésén törni a fejünket, de ugyanakkor ott volt az állandó logikailag rész, hogy hogyan tudok

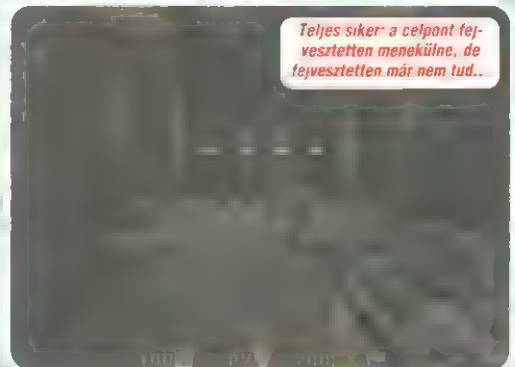
berek ellen egyáltalán nem használható. Ennek oka az, hogy ugyan nem azonnal, de nagyon gyorsan odaér, ahova célzunk, hatókörre viszont egyáltalán nincs. Így szinte lehetetlen vele mozgó ellentel eltalálni. A gond az, hogy ilyesmiket kiszámolni egy Botnak semmi-ség, úgyhogy már előre látom, hogy mi lesz a Quake2 Bot-jainak kedvenc, és ellenállhatatlan fegyvere. (Mivel a fenti tulajdonságok mellett még egy olyan 60-70 %-ot is vesz egy találatnál.)

Gondolom, már itt a fegyvereknél fel-tűnt mindenkinek, hogy nem annyira a Quake-et

Mikrob: kései utóda a leghúzóbb ellenfelek köze tartoznak



Teljes siker: a célpont fejesztetten menekülne, de fejesztetten már nem tud...

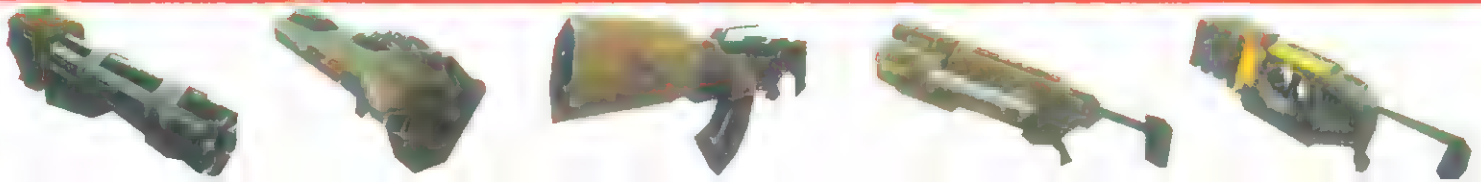


szé-semet, már terveztem is, hogy ez lesz az első program amely 100%-ot kap tőlem. Ugyan egymás ellen nem lehetett játszani, azzal a hivatkozással, hogy még nem alakították ki a szabályokat, de sebbaj. Az eddigiek alapján az is biztosan nagyon jó lesz...

A VALÓSÁG

Nos, mikor már senki nem bírta tovább idegekkel, és az egész számítógépes társadalom Quake2-lásban égett, 1997. december 9-én megjelent a játék... Az eddigi trenddel mostanra szakítottak a fiúk, ugyanis készült intro a játékhoz. Egész hangulatos, megismerjük belőle a kerettörténetet, ami a szokásos id-s ötfős mőségekbe vezet el minket. Vannak az idegenek, akik ellenségesek, de az emberek meglepik őket az

KICSIT TÖBBET VÁRTUNK!



fejlesztették tovább, inkább visszanyúltak a Boomban bevált dolgokhoz. Valóban, ez a korábbi tényleg (tudniillik semmi köze az előd részhez), valamint a design is nagyon megtartott. Miellesleg a pályák jellemző fajtája, és a szörnyek kinézete is azt a stílust idézi. Sajnos, a pályaszervezés is a Doom első részének hagyományait követi, tehát kis, vékony, girbegurba folyosók kell rohanganunk. Sajnos, ez a szörnyek elleni játékokat nagyon lerontja, ki-be ugrálunk a sarkokon, és a supershotgunnal pár lövéssel mindenkit teszedünk. Így nehézségben nem nagy fejlődés történt: míg a Quake nagyon nehéz volt a Doom2-höz képest, addig itt elég könnyű kiirtani bárkit.

A pályák sajnos nem sikerültek túl jóra. Míg a vannak kis térségek, azokat átláthatatlanul kaotikus folyosórendszer köti össze. Ezek a folyosók kell aztán keresgelnünk az n+1 darab kapcsolót, és hogy a legutóbbi éppen melyik ajtót nyitotta ki.

A fenti elemek miatt meg merem kockáztatni azt a feltételezést, hogy tudatosan szaktítottak az első rész megoldásaival, és hogy ezt a programot célszerűbb lenne Doom3, mint Quake2 néven emlegetni. Tulajdonképpen ez nem más, mint egy 3d engine-el megoldott, az 1993-as év színvonalára hozott Doom.

Amikor először hallottam, hogy oda-vissza lehet közlekedni a pályák között, nem nagyon örültem. Attól félttem, hogy ők is beleesnek abba a csapdába, hogy most már nemcsak pályán belül, hanem az egyes pályák között is keresgélhetünk kapcsolatokat, ami inkább az unalmat, mint a szórakozást szolgálja. Szerencsére a végleges metódus egy teljesen egyedi dolog lett. A program tulajdonképpen nagyon kevés pályát tartalmaz, viszont ezek a pályák elég nagyok, ezért amikor jelentős távolságot teszünk meg rajtuk, akkor betölt egy újabb pályarészt. Így tudunk bolyongani viszonylag nagy

olvasgatni akarunk, akkor jobb, ha félrevonulunk egy nyugodt sarokba, mert erre senki nincs tekintettel, közben nyugodtan lekasabolhatunk.

A hangja nem csak a helping computernek, hanem mindennek nagyon hangulatosak. A Quake-ben meglevő alapzörejeket (tehát az időnkénti, ok nélküli hörgéseket, robajokat) itt is megtartották, és továbbfejlesztették. Ebből a szempontból nekem a kedvencem az első pálya, ahol halljuk, ahogy kint az idegen városban dúl a csata, el-előrdülnek a lég-elhárítók.

Fényesebb a láncnál a talp... A lánc talp meg pláne!



Az elhullt bácsikák tetemét nemsokára döglegyek zümmögő hada lepi be

tő ütegek, stb. Nagyon hangulatos. Szóval ezek lennének a grafika és a single player újdonságai. De hát a szörnyek kaszabolása csak kis ideig nyújt élvezetet, az igazi harcos természetesen az egymás elleni játék fanatikusa... Nézzük tehát ennek az újdonságnak:

Ami szinte alacsony. Hosszú ideig nem bírtam magamhoz térni a meglepetéstől, hogy valóban ez lenne-e a Quake2, vagy pedig csak vicceltek a fiúk. A várakozásokkal ellentétben nincsen semmiféle gépi ellenfél a játékban. Na jó, gondoltam, majd megjelenik ehhez egy kiegészítő lemez, majd addig is játszunk egymás ellen. Vagyis csak játszunk, de sajnos az EGYETLEN többszemélyes játéktípus a deathmatch.

Semmiféle CTF, Team Fortress, ilyenek... Hát hogy képzeltek ezt? Ami a leginkább felhosszított, az az volt, hogy még egy nyomorult Cooperative sincsen. Én ugyan nem szerettem ezt a játéktípust, de tudom, hogy rengetegen

pont ennek az örütljei. Szabódhat is az idő site-ján, hogy sajnos nem lettek készen vele időre, de majd kiadnak hozzá egy patchet.

Gratulátok. Milyen dolog az, hogy kiadok egy félkész programot, aztán majd később megjelentetem hozzá a hiányzó anyagokat? Túl közel

volt a karácsony, srácok...? Ami mindennek a teteje, hogy még egy nyomorult teamplay sincsen az alapverzióban. Gondolom, majd ehhez is megjelenik egy kiegészítő márciusban. Micsoda dolog, hogy ha valaki kész egy programmal, kevesebbet keres rajta, mint egy félkész piacra dobni (mert nekik a kiegészítők ára is be fog folyni)? De nézzük azt a nyomorult deathmatchot, ha már nincs más. Valami jó kis pályát... Sajnos a single player pályák teljesen alkalmatlanok erre a játékra, túl nagyok és szövevényesek, valamint teleportokkal sincsenek túlságosan megizgalgatók. Egy jó kis face2face-t (két ember egymás elleni játéka) nem lehet játszani. Az egyetlen szóba jöhető játékmód a malaciga (vagyis sok ember, és mindenki mindenki ellen). Elképesztő...

Van azért néhány apróság, amik szerencsére jó módosítások a régi rendszerhez képest. Van force respawn, vagyis nem lehet halottként szunnyadni, amíg ellenfelednek el nem fogy a quádja. Ezenkívül a program figyeli, hogy éppen ki és hol mozog, és nem tesz le megjelenéskor közvetlenül egy másik játékos elé.

A régi Doomos dm1 újra választható lett, bár ez már a Quakeworldben elérhető volt (egy fegyver nem tűnik el, ha felveszed, de csak akkor veheted fel újra, ha meghaltál). Ez a metódus sok játékosnál nagyon előnyös. Nagyjából ezzel végére is értünk a kis számú, de legalább jelentéktelen pozitív újdonságoknak. Inkább fordítsuk figyelmünket a hibákra. Nem lehet szint választani, tehát ha lenne teamplay opció, akkor sem lehetne használni. Ehelyett lehet skint választani, külön nőit és férfait. Ezek nagyon jól illeszkednek a háttér palettájába, ezért elég nehéz az ellenfelet észrevenni. Érdekes

metódus, hogy nagyon lassan lehet 100% fölé menni, mind páncélban, mind életerőben. A páncélok csak 25-30%-ot adnak, de összedőnek, úgyhogy ha sokáig nem sebződünk, akkor esetleg felvihetjük egy elfogadható értékre. Életerőből a 100% healthot el lehet felejtetni, a normál szint fölé csak a 2%-ot adó powerupokkal lehet menni, szintén nagyon lassan. Ezeknek a módosításoknak lehet annyi értelme, hogy nem lehet nagyon elhúzni, mert nincsenek 200/200-al szaladgáló terminátorok a pályán. A fragok kijelzése szintén nagyon siralmas. Nem látjuk az ellenfeleinket, csak a miénket írja ki a sarokba, mint a Doomos időkben. Nincs tabella, sem semmi, csak ha meghalunk, akkor villantja be egy pillanatra az ellenfeleink eredményét. Szerencsére, a single playerrel ellentétben, egymás elleni játéknál lehet középre tenni a fegyvert. De hogyan! Nem rajzolja ki, nincs a középső fegyvernek semmilyen ábrája, csak alulra kirak egy nagyon apró ikont. Nevetséges! Nagyon sokan, így én is, nem a célkeresztrel, hanem a puská csövét céloznak, így most mi mit csinálunk? Ezek mellett már apróságnak tűnik, hogy amikor valaki meghal, akkor nem a hátizsákot, hanem csak a kezében lévő fegyvert dobja el. Mi ez, Duke Nukem? Ja igen, és "természetesen" nem látjuk az ellenfeleink kezében lévő fegyvert...

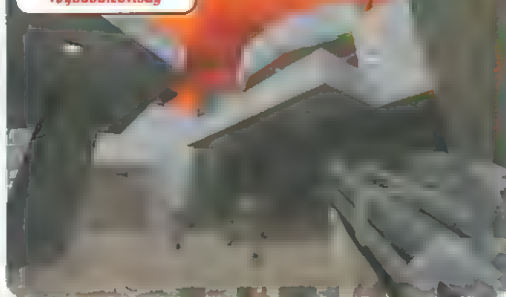
Nem is folytatom tovább. Egy játékos üzemmódban ugyan el lehet vele szórakozni, de ami a hosszú távú játék fő eleme lenne (a deathmatch), az teljesen használhatatlan. A fenti dolgok, no meg a rektávető átírása miatt nagyon színvonalatlan, egysíkú kezelhetetlen és kezdetleges lett. Talán nem kellett volna annyira sietni a karácsonyi megjelentetéssel... Egy mondatban: ez a program a Quake-nek és a Doom 1-2-nek a cipőfüzójét sem kötheti be. Ezzel nem azt akarom mondani, hogy nem jó a játék, de azért az idő software-től többet várt volna az ember. Ez különösen igaz az elkapkodottságra és a nagyon elrontott deathmatch opcióra.

QUAKEFÉNY:

Kicsit a témába vágva, egy jó hírt szeretnék közölni minden Quake rajongóval. Megrendezésre kerül hazánk első nagyszabású fragfestje, 1999 jan. 30. és feb. 1. között. Minden lesz, mi szem-szájnak ingere, hatalmas versenyek (face2face, malaciga, teamplay), funplay, 3DFX-es gépek, az érdekesebb meccsek projektoros kivételése, stb. Helyszíne az Óbudai Művelődési Központ (Bp., III. San Marco utca 81.) Nevezési díj 1800 forint, mely mindhárom kategóriában feljogosít az indulásra. Ha csak nézelődni vagy ismerkedni szeretnél, akkor azt megteheted ingyen is. További információk: interneten a quake.pganet.com-on, a quakefény linknél.

Ender

Most csak két sietős kedvű fickóból áll a fogadóbizottság



Activision/id software
http://www.idsoftware.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 30-kártya
Ismeretterősebb hangkártyák

84%

Nagyon népszerűek manapság a sorozatok. Az utcán járva szinte nincs is olyan óriásplakát-együttes, melynek egyikéről ne egy újabb, most induló, két-háromszáz részes bugyutaság főszereplőjé válnék ránk mélyreható intelligenciáról árulkodó tekintetüket. A trend sajnos világméretű, és természetesen nem kerül el a PC-t sem: mosta-

szórós szívűek, mert nyilván nem fogják sokan hiányolni a pl. Maldív-szigetek világszerte (el)ismert csapatát. Szóval ez úgy-ahogy egálnak tekinthető. A klubcsapatoknál már nem is érdemes elkezdni az összehasonlítást, lévén, hogy itt egy sincs – ami azért elég nagy baj. Ami viszont a mekeket és trissességeket illeti, abban talán egy kicsit az Ac-

Magáról a mérkőzésekről azt kell mondjam, hogy ebben is a FIFA javára billen a mérleg. A grafikai kidolgozás itt sem rossz (az Actua 2 is alapból támogatja a D3D-1 és a 3Dfx-et), de a játékosok valamivel gyengébbek, mint a FIFA-ban (külön felhívom a figyelmet Ronaldo szemetestartály alakú fejére, holott a valóságban egy borotvált kókuszdióra hasonlít – hát hol itt az életszerűség?). Az animációk mindkét programban nagyszerűek, ezzel nem lesz gond: ahogy az egy 97-es programtől el is várható, igen számos

előálló Trevorba állandóan belefojtja a szót. Mivel ezt akkor teszi, amikor pl. gól esik, kapufát rúgunk, vagy éppen egy szabálytalanság történik és a játék rendkívül akciódús, szegény Trevor csak a szünetben, illetve a mérkőzés lefutásával képes a mondanója végére érni (ilyenkor pedig mi szakítjuk meg, azzal, hogy továbbküldjük a programot). Az is érdekes volt, hogy 2:1-re győzött ellenem a gép (neki három kapura rúgása volt, nekem kb. 20, öt vagy hat kapufával, egyszerűen semmi sem jött be), és erre közlik velem, hogy végig a győztes csapat irányította a mérkőzést. Hát ilyet!

Az Actua 2 jó foci, de szerintem a nagy rivális, a FIFA szintjét nem éri el. Köszönheti ezt a meglehe-

nában olyan kevés az új és eredeti ötletek száma, akár a tízezreseket egy nyugdíjas pénztárcájában – és akkor még igen finoman fogalmaztam.

Vetítsük le mindezt a sportjátékokra, azon belül is a focira! Két egyeduralgó sorozat fut mostanában: az Electronic Arts FIFA-ja és a Gremlin Actua Soccer. Az utóbbiból kerül most teríték-re a 2-es sorszámot viselő. Mielőtt valaki a szememre vetné, hogy két rész mitől sorozat, elárulom, hogy volt egy pár olyan, ami ugyan nem az Actua nevet viselte, de a benne szereplő csapatokat kivéve teljesen egészében megegyezett azai, illetve a kor követelményeivel igazították a grafikát (pl. Euro'96, vagy az Actua 1 3Dfx-re optimalizált változata). E közé a két nagyhal közé nem tudott egyetlen kicsi sem beférközni, nemcsak

tua javára billen a mérleg nyelve (legalábbis én a magyarkból ezt szűrtem le). Dicséretes, hogy egyik program sem tartalmaz közeletű, vagy ami még rosszabb, a kisujjból szopott neveket. Van ugyan editor, de kötve hiszem, hogy a fanatikusok kivül len-

actua SOCCER 2

poligó!!

tösen szegényes adatbázisának, a kissé idejétmúlt körítésnek, a helyenként igen érdekes poligonokból összerakott játékosoknak és a rettenetesen ostobán megvalósított bajnokság- illetve kuparendszernek. A kommentár kidolgozására nem fordítottak elég időt, ez meg is látszik



azért mert megették őket, hanem a többi próbálkozás olyan rossz volt, hogy egész egyszerűen szót sem érdemes vesztegetni rájuk (arról nem beszélve, hogy nem is voltak túl sokan).

A fentebb leírtak miatt most egy kicsit a FIFA'98-cal való összehasonlítást fogja az ismertető alapját képezni. Kezdjük rögtön az Introval. A FIFA introja az egyik legjobban megdesignolt, amivel valaha is találkoztam, köszönhetően a kitűnő grafikának és a Blur együttes Song 2 című számának. Az Actua2 ehhez képest olyan, mintha egy Scorse-filmet hasonlítanánk össze egy brazil teleregennyel. Az egy dolog, hogy meglehetősen rövid, de hogy egy kb. 60x80-as ablakban fusson, az már egy kicsit túlzás. Nem mondhatnám, hogy túlzottan lázba hozott. Eh, majd a játék kárpót mindenért, végülis egy sportjátéknál nem az intro dominál.

Válasszunk csapatot! A FIFA-ban a válogatottak közül azt hiszem mindegyik benne van, még az óceániaiak is. Az Actua is rengeteget tartalmaz, bár kevesebbet, mint a FIFA. Persze ne legyünk

ne olyan ember, aki fél napokat szórakozna egy teljes válogatott felépítésével.

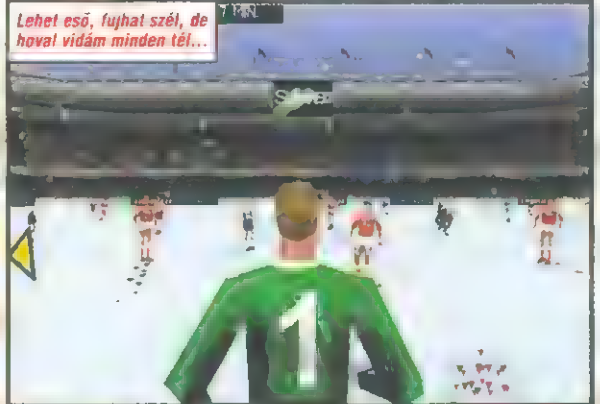
Kezdődjék a megmérettetés! A FIFA alcíme nem véletlenül az "Út a világbajnokságra" – itt ugyanis a VB-selejtezőktől (természetesen az eredeti csoportbeosztásokkal) akár döntőt vezethetünk egy kiválasztott csapatot (plusz ugye néhány európai bajnokságot is lejátszhatunk, ami itt hiányzik). Az Actuanál pedig játszhatunk velük ligát (csoporthétszoros) és kupát (egyes kiesés) – és puff, kész, vége, ennyi!

Mondjuk ez az a két felállítás, amiben a foci története óta válogatottak még sohasem játszottak (csak a két-kombinációjában), tehát mindenképpen rendkívüli újdonságot jelent – csak a valóságtartalma közelít erősen a nullához, "remekül" beleélheti magát az ember. Közleg ugyanis a 98-as franciáországi VB, és ha már nem jutott ki valaki, legalább a gépén hadd tegye azt meg. (Bár ez annyit ér, mint a sivatagban szomjazónak egy falat kenyér – de némi elégtételt azért nyújtott, amikor a magyarok (illetve én) nyertek a jugóknak 12-0-t – de én egy meccsen).

mozgáskombinációt halhatunk végre. Az Actuában beállíthatjuk a lövés erősségét, vagy játszhatunk akár kényszerítőzést is. Sokat lehet egyébként passzolni, de eredményes az egészséges önzés is, legkönnyebb fokozatban majd minden meccsen töltem 40m-nél messzebből gólokat. A stadionok kidolgozása nagyszerű, a közönség az Actuában szerintem jobb: majdnem az arcokat is ki lehet venni, bár így olyan hatást kelt, mintha 3 méter magas, görögdiénye-fejű emberkékből állna a "kemény mag" (ez néha igazán jól jönne egy-két tábornak meccs előtt és után...). Ami a FIFA-val szemben előny, hogy itt rengeteg felbontás közül választhatunk, így a lassabb gépek tulajdonosai is kellemes élvezetesre tudják állítani a játékokat. A taktikai képernyő is hozta a színvonalát, változatos és könnyen kezelhető.

A kommentár itt is két emberből áll, jelen esetben Barry Davies és Trevor Brooking képezik a hallgathatlan párust. Ami jó: nem csúszik el a szöveg, ha gólt lövök (kapok), a kommentátor már azonnal kiabál is. A mondókájuk ugyan nem túl változatos, de még megfélelő. Az új játékosok nevét is megtanulták, és meglepően jó a magyar nevek kiejtése is. Ami rossz: Barry bácsi képtelen volt új mondatot kreálni az Actua 1 óta, ugyanazt a pítét löki itt is. Még hozzá olyan elánal, hogy az általában 8-10 mondatos monológokkal

Lehet eső, fújhat szél, de hova! vidám minden tél...



ACTUA SOCCER 2

Gremlin Interactive
http://www.gremlin.co.uk

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA**

Minimum: P75, 16MB RAM, 2xCD, WIN95
Ajánlott: P133, 32MB RAM, Win95 kompatibilis hangkártya, 3D-kártya

82%

- Ha azt állítanám, hogy PC-n elegendő nem játszani meg 3D-s stratégiát, aligha mondanék igazat. Elvégre a különféle software-forgalmazók cégek másképp számolnak ebbe a kategóriába sorozható darabok iránt. Itt van pl. a Dungeon Keeper vagy épp az Incubation is – hogy csak a két legsikerültebb próbálkozást említem. De a stratégiai játékok klasszikus hangulatát elegendő még senki sem tudta keresztelni egy igazán látványos 3D-s engine-nél. Jőmagam sokáig azon a véleményen voltam, hogy egészen a Populous 3 megjelenéséig nem is lesz szerencsém efféle "ösvérhez". Szerencsére pesszimizmusom most alaptalannak bizonyult, mivel a Myth: The Fallen Lords-szal az Eidos nemcsak egy

Íjászéknál is szegény a futás, de jelen esetben mindenképpen hasznos

Hogy mit az, ami-
ben a Myth felül-
tudta múlni az
olyan nagyneve-
ű elődöket, mint például a Dungeon
Keeper? Legin-
kább grafikai kivi-
tezősében. Pé-
dig a Keeper sem
egy csúnya darab:
a játéktér szaba-
don forgatható, tele van
szébbnél-szebb ténylehatások-
kal, s maga a föld alatti vi-
lág is gyönyörűen meg van
rajzolva (na jó, VGA-ban azért
nem az igazi). Maga a res-
lekmény azonban
alapi-
vetően
egy izo-
metrikus
perspektívában
futott, ahol a külféle
mézetváltásokat inkább ké-
nyelmi funkcióknak szánták,
s cseppet sem voltak szerves
részei a játékmotornak. Egy szó mint
más: a Keeper is népes kampánija
nem volt IGAZAN terüli. A Myth vi-
szont... No azt mondom, hogy a
tök maga egyetlen vizuális orgazmus, akkor még
finomra visszafogottan fogalmaztam. Ilyen
tökéletesen megalkotott, hangulatos és gyö-
nyörű 3D-s engine-t én se PC-n, s konzolon, se
játéktéremben nem láttam! Tényleg úgy szár-
nyaltunk a vérázattá (ez a szó legszorosabb érte-
lében értendő) csatamező felett, mint egy madár.
Nemcsak lehetőséünk van a játéktér teliesen sz-

bad forgatására és nagyítására, de erre is kíváncsiak vagyunk. Embereink az erdőben igenis el-elűnnek a fák mögött, a víz alatt ellenséges katonák rejtőzhetnek, s a kiégett romok mögött élőllokkok találhatók. Ilyen hátra emelien. Nagyon sok hátra emelien, hogy pontosan milyen szögből és magasságból irányítjuk csapatainkat.

A Mythnek már maga a kerettörténete sem nevezhető szokványosnak. Kalandjaink ott kezdődnek, ahol más játékok végződni szoktak: egy kis csapat koszos és elcsigázott katonával vágnak bele egy meglehetősen reménytelen háborúba. Ellenfelünk a Bukotti Hadurak által életre keltett élőhalottak végezhatalan hordája lesz. E Szálainorád-életérzést

csak fokozza, hogy a hadi helyzet reménytelensége miatt a jól megszokott "felsorakozás" az ártalmatlan "ülőkészletek helyett" valóságos kis gerillatáborról kell folytatni.

Liderfényként fog-
unk kavarogni a
világ fejtávozá-
bi pontjai kö-
zött, fületekre,
erőforrásokra
és magukos
erőkre. Az élők
városa, romokban
és a Bukott Madarak
tárlata első...

Egyebkent sok más stratégia mellett ellentétben itt nem kötözködünk túrog a világra. A hatalomnak inkább a hatalomra kell a legfontosabb az, hogy a hatalomra kerüljön, és a hatalomra kerüljön. A hatalomra kerüljön a hatalomra kerüljön. Ez a gyakorlatban annyit tesz, hogy míg a két főszerep egy mindezt elsőbbségi esztendő készült, addig a hatalomra kerüljön néhány tucat katonájával az előhíttak táborra körül sündörög, és megpróbálja a figyelmüket magára vonni (ez valna a második pálya). Sok küldetésben feladatunk meg csak annyira sem kösies: friss a környék és fűs, keresek

meg a trükkös alagutat és menekülj, tartsd életben a
fűvesembert és így tovább. Az ellentél teljes és te-
lális megsemmisítése? Hősies rohamok? Ez efféle
önvillos ötleteket nyugodtan el lehet felejtani.

Mi több, minden egyes katona életére figyelünk kiell! Az egyes fickóknak ugyanis nem csak saját életé, hanem "priusza" is van. A program nem csak azt tartja számon, hogy elegendő hány csatában vettek részt, hanem azt is, hogy hány élőholtal végeztek. Tan mondanom se kell, hogy a kellekény harcdezők katonák keményebben harcolnak és a gaz életé támadását is jobban

birják. Méhány
pályán után mar
a legovatta-
habb had-
vezér is
alaposan
meg fogja
fontolni
hogy kit is
küld egy biztos
pusztulást jelent
felderítőútra...

itt mondjuk vissza
köszönnek egy ki-
csit a jó öreg
Red Alertes
hagyományok.

Egy nagyobb csatlakozást a megszakított kábelhez a legbiztonságosabb módszerrel jelerősséget ki a legkönnyebben, illetve az Enter megnyomásával minden a képernyőn tartózkodó katonák körül.

megjelenik a már jól ismert kis piros keret. A keret mellett látható zöld (illetve sarga és piros) csík az élelmiszer jelölés. Egyenként egy dupla körtével kinyitáshozható a kőzet len levele, azaz az azonnali típusú herbát emeljük ki. E módszerrel igen hamar szét lehet választani a teljes élelmiszer-csoporton belülről az azonnali

Alacsonyabb kőzetek az eltévedt város tiszta alakzatát megmutatják, s nem igazán alkalmasak helyüközletük megfigyelésére. A 6-billeltükkel rendezhetjük a fiukat használhatóbb formációba, ezek a későbbiekben még részletesen vizsgáljuk. Előjáróban annyit, hogy a megfelelő formáció

Isenyemva mindkét billentyűt.

Maga a mozgás aligha igényel különösebb magyarázatot, bár egy érdekesség azért itt is akad: a Shikantenyú lenyomásával különböző navigációs pontokat jelölhetünk ki, s a csapat e pontok vonalát követve fog menetelni. E minden egész korrekelt eltérő illetve kiterő manővereket is meg lehet tervezni, bár a csata sűrűjében nemigen lesz időnk ilyesmire.

Tán mondanom se kell, hogy a véres kézítusák közepette csöppet sem mellékes, hogy csapataink melyik fejükét mutatják a rohamozó ellenek. Az efféle



11. *Chlorophyll *a** and *Chlorophyll *b** were determined by the method of Arar and Collins (1971).

Natározottan kellene jelesétség az is, hogy, a
tíjfelhétünk bizonyos csoportokat, melyek a
egy helyett (tanomással) jennek kiválaszt
tók. Először is a székelyi módon jelöljük a
dolgunkat, majd az Általános jelölés mellett
összesen az székelyi és a székelyi jelölés

meglehetősen egyszerűen sorolhatjuk fel a meg lehetőségeket, azaz a Munkaügyi Bizottságok számára azt, hogy meg lehet-e valósítani a megadott körülmények között a megadott munkát. Jelöljük ezt a kvantitatív adatot, és adjunk egy közeli helyre a becsült mennyiséget, és megadjuk a megadott körülmények között a megadott munkát megvalósításának várható időtartamát, és adjuk meg a várható költségvetést.

Hogyan lehetett ennyi szívet elvarázsolni?

kombinálása minden hadvezér számára létfontosságú. Nagy általánosságban elmondható, hogy a nyílzápor alatt álló csapatok számára a nyitott, míg a közelharcban álló csapatok számára a zárt alakzat ideális. Nagyobb csapatmozgásoknál a két forma kombinálása a nyerő megoldás: néhány gyors mozgású, szétszórta felderítőcsapat a széleken, míg a főalakzat tömött sorokban vonul. Ez alól csak a törpék képeznek kivételt: őket mindenkitől (még egymástól is) tartanak bizonyos távolságra.

2-Hosszú sar. A rövid sorhoz hasonló alakzat, de a sor nyolc emberből áll. Íjászok és népesebb csapatok számára ajánlott. Egyébként elég veszélyes dolog hosszú sorban menetelni, mivel a katonák ilyenkor hajlamosak össze-vissza bókizni.

3-Laza sor. Hasonló a rövid sorhoz, csak jóval nagyobb távolság van a katonák között. A laza sorban állógató katonák közül kevesebb áldozatot szenvednek a bombák illetve íjások, viszont kényszerűen nem szerencsés választás.

4-Lépcsős sor. Tán a leghatásosabb formáció az íjások számára, mivel az első sort üldöző lövékre a második sor nyugodtan tüzelhet. Ezután a második sor kezd el menekülni, s az időközben mögéjük érkező első sor lövi az ellent – és így tovább. A gond csak az, hogy mesterlövészeink néha egymásba is beleeresztnek egy-egy köcsögnyílvesztőt.

5-Négyszög. Mintha csak a kőkatolánknak (értse ki)

kardforgatóknak) találhatók volna ki. Egyetlen hátrulójuk, hogy a zárt alakzatban menetelő katonák között iszonyatos mérszárlást vihet véghez egy jól irányított bomba.

6-Szétszóródni! A már említett "eltévedt varaszkurista" alakzat, túl sok haszna nincs. Mondjuk a szanasztát állógató katonákat elég nehéz becsékeskésni illetve kilőni – s ez bizonyos helyzetekben igen jól jöhet.

7-Széles kör. Derék katonáink felsorakoznak egy széles kör mentén. Az mondjuk nem rossz dolog, ha középen áll néhány bárkár és kardforgató, a széleken pedig íjások. Ha az ellenfél taktikátlán módon középen rehamoz, nem sok jótá szí lehet.

8-Szűk kör. Bekéréshez ideális, hogy egy közelharcú egység közepére ajánlott igazán. Igazl katonákra taktika, ha megvárjuk, míg a körű közepén összerúgódnak az ellenség, és kivágyunk egy törpét.

9-Ék alakzat. Az igen gyors hadvezérek az ék alakzat egy-ből törpét állítanak a meglepetés egy csapatot az ellenfél leggyengébb alakzatát felé.

10-Kör. Helyzetekhez hasznos alakzat, igen nem rossz dolog, ha közepre összpontosítunk egy fővezérből (ő mellelleg egy-két törpét állítunk).

Ezek voltak tehát az alapvetően hasznos formációk, de szükségünk esetén a csapatunk még két különleges parancsot is kiadhatunk. Az első ezek közül a legveszettebb menekülés (K), a második a szétszóródás (S). Utóbbi párát javallott, ha íjások illetve bombák

Eljött a rugalmas elszakadás ideje



széles körűen használnak a közelharcban. Az egyes csapatpusokról eleddig nem ejtettem szót, s ezután sem fogok, mivel nincs túl sok. A kihívást épp az jelenti, hogy a néhány figura megelégedi kombinálásával és mozgásával győződik le a túlerőben lévő ellenfelet. A kezdőkre vár még egy nagyszerű Tutorial pályázat, ahol igen hamar elsajátíthatja az egyes "legyvernemek" erősségeit és gyengeségeit.

Mint minden más stratégiai játék, a Myth is hálóban, mindenféle galád barátok ellen játszva a leggyorsabban fejlődhet. Elvérték sikon egy szerre nem kevesebb, mint 16 (!) köcsög hadvezér kitalálja egymást az Interneten keresztül – de ehhez már ISDN vonal és valószínűleg igen brutális konfiguráció ajánlott. Ezek közül maradjunk csak a négy fős játékoknál. Először is a játék nem fektetlennél mindenki megvárja ellen alapon magy, akár két csapat is küzdhet egymás ellen. Az egyes csapatokban több játékos is szerepelhet, de van egy központi, kapitánynak nevezett hadúr: ő osztja szét "alárendeltjeit" között a katonákat, illetve állítja össze magát a sereget.

Maguk a küldetések is igen változatosak, a végcél a legtöbb esetben nem is az ellen totális kiirtása, hanem egy bizonyos feladat végrehajtása. E feladat lehet zástók begyűjtése, bizonyos területek elfoglalása, de van egy reppant érdekes "lábdajáték" is. Megunni egyhamar aligha fogjuk a játékot, legfeljebb a sorozatban elvesztett meccsek szeghetik kedvünket. Ez utóbbi dolgot csak azért jegyeztem meg, mert a Bungle.net-en IGEN kemény ellenfelekkel akadálissza a jobb sorsra érdemes játékos. Az egyik jenkijétől barátilag megsúgta, hogy ő napi öt-hat órát Mythezik itt, s már kezd el érezni a játékot (mit mondjak, igen rútul le is nyomott). Erre csak annyit jegyez

tem meg, hogy ennéle nem várhatóan ennyire. Válasz mostanában (gondolom, a legújabb 40%-os összműveltségi felmérésről mindenki hallott...).

Alig hiszem, hogy a bevezetőben elkövetett tömjénezésem után bárkinek is bizonygatnom kéne, hogy a Myth mennyire jó játék. Műfajában a tökéletesség határát súrolja, ám én nem tudom, hogy mennyire jó.

most mégis a játék gyengeségeit boncolgatnám: a helyenként körülményes irányítást és a nehezen áttekinthető játékmenetet. Ez előbbi kritikája csak a nehezebb fordulókat és formáció-változtatásokra vonatkozik, s az esetek túlnyomórésztében nem is annyira zavaró a dolog. Az már jóval komolyabb gond, hogy a pillanatról pillanatra változó hadi helyzetek és hihetetlenül gyors játékmenetnek hála, néha felemelkedni nehéz átlátni a helyzetet.

Azán az állandó perspektíva-váltások is gyakran zavarnak. Jómagam például mindig igyekszem úgy irányítani a játékelemet, hogy ami nekem jobbra van, az a kicsinyített tőrőben is legyen jobbra (tehát a látóterünket jelképező trapéz pont felfelé nézzen).

myth: the fallen lords

Bungle/Bungle
http://www.bungle.com bungle.net

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xUD, WIN95.
Melyik? Kérem, hogy a 14-csillagos értékelést adják.
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 3D-kártya

Végüljatezen nehéz, abbaahagyni viszont lehetetlen

92%

AN BUKÁS!

1-Rövid sor. A csapat egy fős sárka mezezője, de a sárka, amellyel egy sárka mezezője, a túlerő ellen megvédelmezzük. Nagyobb csapatoknál nem túl biztonságos forma, mivel ezek hajlamosak összerúgódnak – amire a galád előhívtak rügtől nyílzáporral reagálnak. Ez pedig nagyon nem jó.

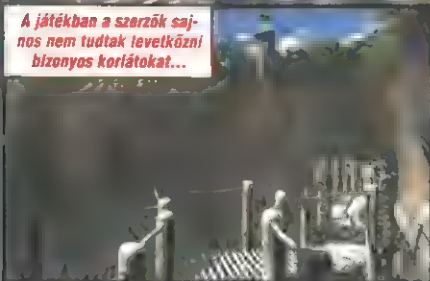
2-Hosszú sar. A rövid sorhoz hasonló alakzat, de



Ext hívják Blitzkriegnek...

RIVEN

A játékban a szerzők sajnos nem tudtak tevétközni bizonyos korlátokat...



A játékban Atrus feleségét, Catherine-t kell kiszabadítani Riven szigeteről, ahol Ghen, a gonosz varázsló, feltaláló stb. tartja fogva. Egy világot alkotó kőnyv segítségével

érkezel Rivenre, éppen egy cellába, ahol rögvést elveszik az utravalóul neked adott "börtönkönyvet", amellyel Catherine szigetére mehetnél. A tolvaj nem örülhet sokáig szerzeményének, mert egy lázadó lelővi, a könyvet magához veszi, és ami igazán fontos: minket kienged. Itt kezdődnek a kalandozások a festői környezetben. Most jöhetne egy lépésről-lépésre szóló leírás, de attól tartok, hogy so-

A lakat ugyan kivagták, de a belőlük készült kerítés mögött talán találunk valami érdekességet



kan dühösen vágnák a sarokba az 5 CD-t miután egy óra alatt végignyomták a játékot. Ezért inkább rátok hagyom a felfedezés örömeit, s csak a feladatokhoz adok segítséget. Tessék csak felfedezni a szigetet, s ha nagyon elakadtok, akkor lehet a leírásért nyúlni.

lunk, ezt állítsuk át. Egy másik kijárat a dombra vezet, itt menjünk le a lépcsőn, ki, majd körbe a függőhídon. Néhány lépés után cső fogad egy beugróban, állítsuk át az itt lévő kart, majd menjünk tovább a következő csőig, s kapcsoljuk át azon is a kart. Térjünk vissza a forgó teremen át a kis szigetre vezető hídhoz, s menjünk át. Balra az ajtó mögött egy trónterem-szerűséget találunk két monitorral, valamint egy kart, amely a templom főkapuját nyitja, ami a függővasúthoz vezet. Húzzuk meg, menjünk tovább egyenesen a templomba, majd a főkapun a függővasúthoz, szálljunk be, s irány a Természet szigete – ennyi zölddel és élettel máshol nem találkozni.

A TERMÉSZET-SZIGET

Itt komolyabb feladat vár: a sziklába szerelt fagömbök titkának megfektése. A lényeg, hogy jegyezzük meg melyik fagömb milyen állati hangot ad ki, majd keressük meg a szigeten a megfelelő állatokat, hogy azonosít-

hassuk, melyik golyóhoz melyik állat tartozik. (A kacacsőrű emlősöket nagyon óvatosan közelítsük meg!) Őt állatot kell megtalálni. Ezután keressük meg a falut, menjünk fel a legmagasabb pontjára, s onnan egy vízalattjárót engedünk a vízbe. Ezután keressük meg a csillót, szálljunk be, s utazzunk a Kísérletek szigetére.

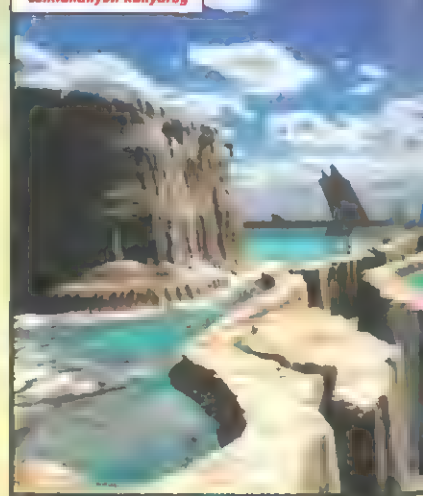
A KÍSÉRLETEK SZIGETE

A fő közepén lévő kart állítsuk középre, menjünk a nagy fémhenger mögé, állítsuk át a karokat, tekerjük meg a kereket, mire a víz elhagyja a hengert, s a benne lévő platform is le-süllyed. Lépjünk be a hengerbe, s menjünk le az üregbe, mire egy balkonra érkezünk. Innen nem messze

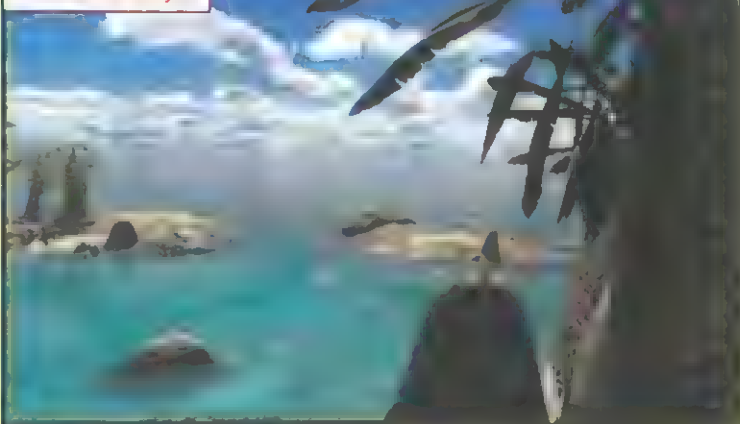
A FANT

létra vezet le a tópartra. Ezt erősszük le, majd lépjünk be a dupla ajtón, s rögvést zárjuk be magunk mögött. Az ajtószárnyak mögött két lejáratot találunk, induljunk jobbra, keressük meg a függőhídon a kapcsolót és állítsuk át. Menjünk vissza az ajtóig, s keressük meg a békafogó szerkezetet. A szerkezet feletti ventilátor az iménti kapcsolónak köszönhetően megállt, így átmehetünk a szellőzőcsövön Ghen laboratóriumába. A lényeg Ghen jegyzete, amibe a kupolák nyitó kódjai vannak beírva. Másoljuk le a jeleket, majd lépjünk ki azon az ajtón, ami előtt kék gömbkapcsoló van. Ezen az úton átsétálhatunk az Aranydóm-szigetre, a dombban a kerékek kienged-

A tenger közepén sziklakanyon kanyarog



Ez elmenne a Pacific Blue egyik díszletének is, de hol lehetnek a szősi lányok?



RIVEN

hetük a korfolyoso hiányzó részét, s forgóteremhez vezető hídát egy karral felemelhetjük. Így már felmehetünk a dom tetejére is, de az most még korai lenne. Térjünk vissza a Kísérletek szigetére, a kék gömbkapcsolóval hívjuk a fuggóvasutat, s menjük át hozzá a másik ajtón keresztül.

A TÉRKÉP-SZIGET

Lépjünk be a liftbe, nyomjuk meg a gombot, mire felemelkedünk, s magáról ráláthatunk a szigetre, amin az öt sziget "térképe" látható, s a panelről "bekapcsolhatók". A hegy belsejében található még egy szerkezetű, amely a szigetek 3D-s szerkezetét mutatja. Ezek segítségével lehet bemérni, hogy az egyes szigeteken a forgó

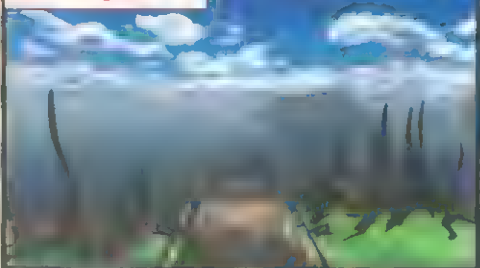
karral emelkedjünk a fura főté. A jobb karral bezárhatjuk a vízi őrhely padlózatát. Térjünk vissza a lifthez, menjünk a középső emelethez, húzzuk meg a kart, s lépjünk ki a sárkány száján. A hely itt ismerős, menjünk a vízalattjáróhoz és szálljunk be. Frányítása hasonlít a vasúti kocsihoz, az alsó karral a váltókat állíthatjuk. Menjünk arra az állomásra, ahol öt kar állítható, s állítsuk fel őket – így minden állomáson ki lehet majd szállni. A víz alatti szerkezettel menjünk az iskolához, ahol egy fura játék segítségével megtanulhatjuk Riven számait – ez nagyon fontos! Első lecke-ként fordítsuk le a Ghen könyvében talált jeleket normál számra. Most a járművel irány a őrtorony, húzzuk meg a kart, majd a leereszkedő lifttel

ba zárnak, ahol nem sokára rád talál egy jóakaró, aki visszaadja a "börtönkönyvet", amit a játékok elején elvettél. Ezen kívül Chaterine naplóját is átadja. Olvasd át, jegyezd meg és fordítsd el a benne lévő számsort. Miután elolvastad, megjelenik az iménti hölgy egy teleport könyvvel, amely

A VÉGJÁTÉK

Most érdemes felkeresni az aranydóm tetejét – itt egy 25x25-ös mátrixban kell elhelyezni a színes golyókat. A mátrixon található a szigetek rajzolata, s a színes golyók a dómoknak felelnek meg. A Térkép-szigeten

A siklópálya vége az ismeretlenség kórébe vész



www.riven.com

Rács mögé teleportálódunk, Ghent hívjuk a gombbal. Amikor elveszi a "börtönkönyvet" és megkér, hogy használjuk előbb, készséggel tegyünk így. Aki olvasta Athrus könyvét, talán emlékszik: aki másodszor használja a könyvet, visszajuttatja azt, aki először használja... Pechére az öreg ki próbálja utánunk. Kapcsoljuk be a generátort a teleport könyvekhez, majd menjünk le a hálószobába, s hallgassuk meg az éjjelszekrényen lévő óra hangját, s jegyezzük meg. Menjünk vissza a könyvekhez, s teleportáljunk az egy négyzetes szigetre, Chaterine-hoz. A szigeten a liftet az imént hallott hangokkal kapcsolhatjuk be. Chaterine szabad, már csak Athrusnak kell jelezni. Ez tényleg a vége: menjünk vissza a Ghen világába, majd az Aranydóm-szigetre, az első helyszínhez, s onnan balra a távcsőhöz. A Chaterine könyvében talált számok segítségével nyissuk ki a földön lévő vasajtót, amely a lencsét védi. Ezután állítsuk át a bal oldali kart, amely óvja a távcsövet a túlzott leengedéstől, majd kezdjük leengedni a jobb oldalon lévő kar és a gomb segítségével. Törjünk csak be az üveget, s élvezzük (?) a játék befejező képsorait, ahol a szerelemesek egymásra találhatnak ugyan, de... miféle dolog, hogy a lelkes játékos a végén a világegyetemben végzi?

Gáspár

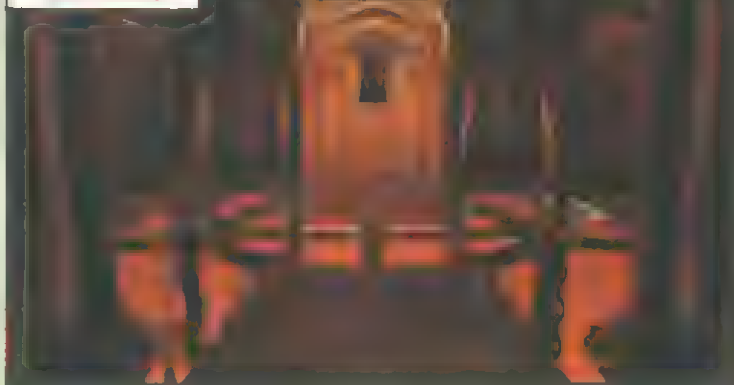
TÁZIA SZÁRNYAIN!

kupolák hol helyezkednek el a négyzetláncra (később nagyon fontos lesz!). Térjünk vissza a vasúthoz, forduljunk meg vele, szálljunk ki a másik oldalra, s derítsük fel a sziget többi részét. Ghen menekül előlünk egy másik vasúttal, de ne kövessük, hanem lépjünk be a közeli terembe, ahol a tenger alatti életet figyelhetjük, s megtanulhatjuk milyen színhez milyen szimbólum tartozik Rivenben. Hívjuk az iménti kocsit, s menjünk a Természet szigetére.

A TERMÉSZET SZIGETE

A lifttel menjünk legfeljebb, a forgó kupolához, ülünk a székbe és a bal

A sok napfény és tenger után kicsit nyomasztóan hat ez a szentély



menjünk fel. A cella mellett található a cella nyitója, nyomjuk meg, lépjünk a cellába, s keressük meg a földön a kart, amivel eltolhatjuk a falat, s bejuthatunk a járatba. Menjünk el a tengerig, forduljunk meg, s a visszaúton kattintsunk mindig az égőkre, így világos lesz. Egy ajtót is észreveszünk így, nyissuk ki és lépjünk be. Na, itt lesz szükség a fagolyók hátulján lévő számokra, és a hozzá kapcsolódó állatokra. Aki lusta volt erre figyelni, annak egy kis segítség: háromszög alakú hal, békák, kacsacsőrű emlős, fura hal. Jó sorrend esetén megnyílik a teleport a lázadók szigetére.

A LÁZADÓK SZIGETE

Sok mindent nem lehet itt tenni – mindenképpen elkapnak és egy szobá-

szerzett tudást kell itt kamatoztatni. A megfelelő színek elvileg a tengerfolyó teremben bekapcsolható színes lámpákkal azonosíthatók, de ez nem egészen egyértelmű, némi próbálkozás itt nem szűgyen. Van egy egyszerűbb út is, a golyók koordinátái a mátrixban (bal alsó sarok a 0;0): piros (8,8), narancs (5,3), zöld (15,24), kék (21,24) lila (1,21). Húzzuk meg a szerkezet melletti kart, s nyomjuk be a fehér gombot. Most már használhatjuk a forgó kupolákat teleportáláshoz. Menjünk a legközelebbihez, állítsuk meg az előtte lévő szerkezettel, majd a kupola belsejében a csúszó-lapokat állítsuk be a Ghen könyvében megfelelően a 1-25-ös skálán, majd nyomjuk meg a gombot. Bent teleportáljunk a könyvvel Ghen szigetére.



Broderbund/Red Orb Entertainment
http://www.riven.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P100, 16MB RAM, 4xCD, WIN95,
DirectX-kompatibilis hangkártya.
Ajánlott: P166, 32MB RAM, gyors CD

70%



tam, az első 5-6 napon is jelentősen kü-
 lönböskébb megterhelést szántak a
 csapimnak, szóval kezdtem
 mondjak rögtön a menő és
 részének alján terpeske-
 dő Abandonnal. Számi-
 tottam vagy egy órát
 partná, de pötytyel-
 téve: úgy ne-
 gyedik nekifutásra is,
 vagy öt órába tellett, amíg
 lementem a Jé seregét
 körülbelül onnyi játékidőre szor-
 mítottak a többi pályánál is.
 egyenlőre az összes kiegészítő pály-
 áig csak mértes egy darab. Az új
 pályák tervezésénél valószínűleg a
 legbonyolultabb sakkfeladványok leghetők
 genosz előrelépik szemel előtt, mert a játé-
 kszabályai nyújtotta összes lehetőséget for-
 hozomlák, hogy minél komplikáltabb hely-
 zeteket teremtsenek. Vagyunk például az on-
 lott Abandon. Itt úgy indulunk, hogy a varázsa-
 tok/hehelységek tudományából SENMI nem áll a res-
 delkezésre, még impot sem gyárthatunk! A helyszé-
 pokot úgy ismerhetjük meg, hogy a megélő im-
 pokkel ottlalljuk őket – ha rossz irányban ászunk,
 akkor néhány más pötyty a nyakunkba, akik
 ellen impokkal hadakozni csopott körülmé-
 nyes. Ezen a pályán körbe kell ászunk a fél-
 pályát, min végre a pálya közeli szegletébe
 medeljük a föld apracsa tárgyait, amit elég
 sokatlan módon egy dungsorszív jelenít
 meg. Addig viszont le kell vernünk legalább
 100 (százi) 7-10-es szörny leledző hűt. Ső-
 tes... Mitől use leleszakkal jelentősen ös-
 vőve átkemeregtem ezen a pályán, megnez-
 tem, hogy milyen az első pálya: na, ott a portál
 kiadásán után az első bekötőszív lényem az nyol-
 cas szövi Harold Reaser volt, ami annyira szor-

tan, az első 5-6 napon is jelenthet különösebb megterhelést stratégiai szemléletűeknek, szóval kezdtem a második rögtön a menü első részének alján terpeszkedő Abandonnal. Számítottam vagy egy órát a partira, de pütyögő tévedtem: úgy negyedik nekifutásra is vagy öt órába teltett, amikor összeráztam a 16 sergeit. Korábólul onnyi játékidőre számítottam a többi pályánál is, egyenlőre az összes kiegészítő pályára csak mérletes egy darab. Az új pályák tervezésénél valószínűleg a legmegfontultabb saffköltségvetés lehetett volna, hiszen ott voltak szorult előtti, mert a játék szabályai nyújtotta összes lehetőséget felhasználva, hogy minél komplikáltabb helyzeteket teremtsenek. Vegyük példán az említett Abandon. Itt úgy indultak, hogy a varázslatok helyiségek tudományából SEMMI nem áll a rendelkezésre, még impet sem gyárthatnak! A helyiségek így ismeretlenek, hogy a megőrző impeteket elfogadják őket – ha ezen irányban átnézek, akkor néhány más pütyögő a nyakunkba, akik éppen impeteket hadakoznak csopott körülmeleges. Ezen a pályán körbe kell ásnunk a föld alatt, minél a pálya körüli szegélyek megleljen a föld praxak tanyáit, amit elég sokat kell minden egy dungszerű jelleme meg. Akkor viszont a két varázslat legelőbb 100 (szóval 7-10-ig szorított) leledek hűt. 80 perc... Mitől nem az összesített jelentősen 80-va váltva átkiemerem ezt a pályát, megneztem, hogy milyen az első pálya: na, ott a portál kioldása után az első bekötődés látnya egy nyolcszögletű Bernard Beano volt, ami avarak színe

DIABLO

"Hát ennek már épp ideje volt!" Nagyjából ez volt az első gondolatom, mikor végre megkaparintottam a Hellfire-t. Elvégre a Blizzard már jó ideje hitegette a népet egy, a Diablohoz szóló kiegészítő CD-vel. "Új karakterosztály, új szörnyek, új pályák és új varázslatok", hogy csak a legjobbat hangoztatott ígéretekkel említsen. És a Diablo rajongók napról-napra népszerűbbé váltak a birtoktulajdonosok körében. Megjelent egy Green Portal névre hallgató

...jól, utólag a program nem dobálzik az efféle tápos varázstárgyakkal. Na de a Hell lokálaton mégse illik egy szál borpáncéltan pofázni a tucat száma előrajzolt démonokkal! A legyek korlátozása már kevésbé fájó pont, mivel a szerzetes pusz-

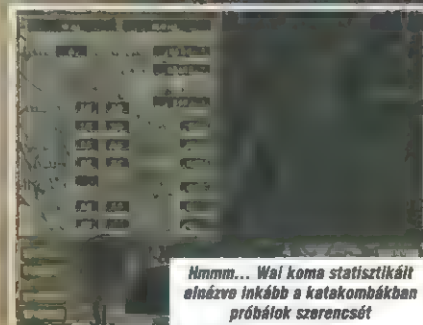
ta kézzel is hatalmasakat sebez. S mindennek tetejébe még gyors és pontos is – ebben tehát nincs is hiánya. A mágiahoz szintén kanyit átkelme egy keveset, így a harcossal ellentétben egész magas szintre fejlesztheti varázslatát. A szerzetes különleges képessége, hogy felderítheti a labirintusként elvezetett tárgyakat, s így sok felesleges mászkálástól menti meg a játékosát. Ez mondjuk szörny véleményem szer-

...meg is meglehetősen a játékmunkát. A legtöbbjük meglehetősen darva példány, tán épp ezért csak az új szinteken találkozhatunk velük. Összesen 29 új minőségű kiegészítővel lehet a felszerelés, s ezek mindegyike külön grafikát kapott (ezt csak azért emelem ki külön, mivel egy csomó "régi" szörny csak színében és statisztikáiban különbözik egymástól). Viszont az új szintek: ezekből összesen kétsz-

...módvarázslatok mellett még a 1000 varázslat is egész használható.

Ugy istenigazából csak egy hibája van a Hellfire-nek, de az alkara, hogy először alig hittem a sz-

A MÉNKÜJÉT!



Hmm... Wa! koma statisztikáit először inkább a katekombákban próbálom szerencsét

...ben – amiket az addigiekhez hasonlóan minden játékban újra sorsol a gép. A Demon... egészen lenyűgöző, vitán felül ez a D-

...a legsebezhetőbb. A Festering Nost a maga módján szintén látványos. Am az ügyes grafikusok nehézségek a fő másik oldalára, azaz annyira látványos dolgot akartak összehozni, hogy az már az áttételesen rováskára ment. És akkor még visszafogottan fejeztem ki magam. Nem baj, azért ennek is megvan a hangulata...

Ami a tárgyakat illeti, ezekhez túl sok hozzáfűznie nem kell. Főleg a unique tárgyak lettek erősebbek (és érdekesebbek), egyébként nem sok minden változott. Az viszont pozitív, hogy az alkatok Mirtak néhány igen fontos algoritmust is.



Villám balról, agyarné randosság jobbról – egyszerűen zajlik az élet

a megszállott Diablo-fanoknak egyenesen katartikus élményt fog jelenteni. De ezt a single-playeres húzás azért akkor sem kellett volna...

diablo: hellfire
Sierra/Blizzard
<http://www.sierra-online.co.uk>

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA**

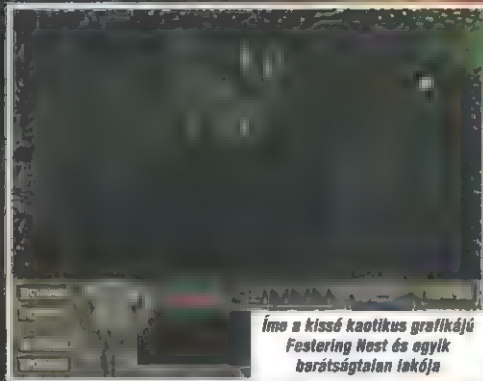
Minimum: P75, 16MB RAM, 2xLD, WIN95,
DirectX-kompatibilis hangkártya

Egyetlen "apró" hibától eltekintve tökéletes kiegészítő

85%



Loginkább persze az új karakterosztály (ez volna a szerzetes) igazolt, elvégre ez volt



Ime a klassz kaotikus grafikájú Festering Nost és egyik barátságosan lókója

...az, ami igazából új út adhatott a Diablonak. Elvégre önmagam már mindhárom figurával bejártam a poklot, s nyugodtan állíthatom: mind hangulatában, mind pályák nehézségében teljesen különbözött a játékmunkától. Az mindenesetre rögtön egyértelművé vált, hogy a szerzetes igen furcsa karakterosztály. A készítőkhiganyan minden szerepjáték rákfenéjét, az állami kápolást akarták kilőni azzal, hogy a szerzetes sem a különféle nehézségeket, sem pedig a vágófegyvereket nem tudja igazán használni. Mi több, magasabb szinten pusztá kézzel harcra a legjobban, s AC-je (azaz védeltsége) is borpáncéltan a legjobb. Ez az állami kalandozásaink eleje és közepe felé még egész jól működött, ám a végülén már halfőzöttan idegesítő. Szegény lófarcas barátunk kaphat akármennyi pluszt a védeltségére, de hol van ez mondjuk egy Sanctuary Plate of the Lionat?? Rendben, elég sokáig ez

...től hasznos képesség, főleg a tucat számú állatával összehasonlítva. A szerzetes mindent összevetve erősebb a szörnyeknél, a harcra szintén jól, s egy kicsit elmarad a tolvajtól. A varázslat már meg sem említem, mivel magas szinten a másik két... illetve már három karakterosztály a nyomában.

Hát ezekből bizony jókora akad, amiből csak néhány alkalommal színik az efféle utolsó... leginkább a szörnyek nyertek el kétszámot, mivel ezek ugyancsak feldobták (s nem egy helyen akad-

...ezért immáron lehet vásárolni a kovácsnál a legtöbbet és gyűrűket is, s a labirintusok mélyén a varázslat kalandozó nagy ritkán még apocalypse helyre is bukkanhat. Az eredeti változatban ilyenkor a varázslat nem fordult elő. Újra dolog még az is, hogy a karakterek mozgása legalább duplájára gyorsult, azaz a telepört-nyújtó-harcoknál a telepört-tűzrel jóval rövidebb idő alatt megvárhatjuk. Pozitív. Mopp, majdnem megfogalmaztam az új varázslatokról, halett itt is akad néhány igen használható darab. Elvonduk kézzelzetemet leginkább a Wall of Lightning illetve Immolation nevű tá-

A Close Combat körülbelül másfél-két éve jelenhetett meg a magyar piacon, és bár volt néhány elég invenciózus ötlet benne, de különböző okok miatt igazán nagy port nem vert fel. A játék első része a II. világháború nyugati frontjának döntő időszakát, a normandiai partraszállás után kialakult csaták eseményeit dolgozta fel.

Volna a piac részéről, ha nem lett volna olyan elképesztően gyenge az AI. Volt például olyan összecsapás, amit a szakaszok megfelelő elhelyezésével úgy is meg lehetett nyerni, hogy közben egyetlen parancsot nem adtunk ki.

Most azonban megérkezett a második rész, és ez már igazán méltó a figyelemre, mivel a fejlesztők a kinézetben és a megvalósításában meghagyták az eredeti ötleteket, viszont kiküszöbölték a blődliket. Nemcsak a valós, hanem a Close Combat időszámításában is eltelt némi idő, mert az 'A bridge too far' alcímet viselő folytatás az 1944. szeptemberében lezajlott Market-Garden hadműveletet hozza el monitorainkra, amelyben Montgomery tábornagy egy hatalmas angol-amerikai légideszant hadművelettel három hidat elfoglalva próbált meg áttörni a Rajnán, pontot téve ezzel a háború végére. Mint az a hasoncímű, világsiker aratott könyvből és filmből is kiderült, a híd túl messze volt, és a németek jól elpáholták az angolszászokat – de csak a történelmi valóságban, és azt most kedvünkre átírhatjuk!

A játék teljesen speciális abból

a szempontból, hogy embereink, mint valódi katonák vesznek részt a harcban. Azt, hogy milyen gyorsan hajtják végre utasításainkat, befolyásolja fizikai és szellemi állapotuk, s még az is előfordulhat, hogy ránk se bagóznak. Emellett komoly fejtorést okoz a rendelkezésünkre álló korlátozott erőforrások kezelése. A szövetségesek jóval utánpótlási vonalaik előtt harcolnak. A pillanatnyi rossz döntések, egy-egy

toogatni mégis csak egy 5-6 katonából álló szakasznak tudunk. Ha a csapat bármelyik emberén a jobb gombbal kattintunk, piros körvonal mutatja a szakasz összes katonáját (ez elhul-

A vasútállomás ostroma. A taktikus hadvezér természetesen laposkúszásban közelíti meg a fedezékben levő ellenfelet

Ez csak az egyik a sok távoli híd közül, de végül is ez lett a legmesszebb

A házak között különösen nehéz dolgunk lesz

CLOSE

egység elvesztése az egész háború kimenetelét befolyásolhatja. A nehéz harcok során megszerzett területeket később elveszíthetjük, s ilyenkor újból meg kell harcolnunk értük. Az irányítás kicsit eltér a megszokottól, de az előző részt idézi. Bár a harcmezőn a katonák külön-külön egyenként jelennek meg, parancsokat osz-

lotakat is) és egy parancsmenü jelenik az adott pillanatban kiadható utasításokkal. Sima mozgásnál embereink óvatosan, a terep minden fedezékét kihasználva haladnak a cél felé. Az ennél gyorsabb haladást választva katonáink rohamléptekben célozzák meg a célpontot, de ilyenkor semmilyen

A HÍD TÚL MESSZE VAN?

fedezék nem védi őket az ellenséges golyóktól. Ezzel szemben a kúszás biztonságos, ámde hihetetlenül lassú módja az előrejutásnak. Célzásnál a katona és a célpont között egy színes csík látszik, melyen a világoszöld rész a biztos találatot jelzi, míg a sötétzöldnél elég kicsi az esélyünk. A piros pontok már lőtávolon vagy a katona látókörén kívül esnek. Minden katona azonnal önállóan tüzet nyit a tüzelési mezejében feltűnő ellenségre, külön tűzparancsot csak akkor kell kiadnunk neki, ha a célját meg akarjuk változtatni, mondjuk össztüzet akarunk zúdítani valamelyik ellenséges alakulatra.

A harcmezőn csak azokat az ellenségeket látjuk, akik valamelyik emberünk, páncélosunk vagy lövegünk látómezejében. Ezt természetesen befolyásolja a környék természetes és mesterséges akadályai, a fedezékeknek tehát nem csak jótékony hatásuk lehet. Ha már a fedezékeknél tartunk, a legbiztonságosabban embereinkkel

Igazán úttörőnek számított, hogy a csaták real time-ban zajlottak, ami akkoriban abszolút nem volt még divatos; továbbá a stratégiai programokban abszolút szokatlan módon csak nagyon kis szervezeti egységeket (rajokat, szakaszokat, maximum századokat) irányítottunk benne, amelyek egyes embereinek tulajdonságai az egymást követő csatákban folyamatosan változtak (különösen akkor, ha meghaltak az előző csetepetéban...). Újdonságai miatt mindenképpen nagyobb érdekfűszert ördeml



Új csapat tervezése



a magasabb épületek padlásán lehet elrejtőzni.

Menet közben mindenképpen szükség van a gyalogos szakaszok és páncélsaink összehangolt irányítására. A

őket a térképén. A következő kockában a kiválasztott csapat katonái látszanak (név, mit csinál, milyen fegyvere van, mennyi muni-ciója maradt, egészsége, idegállapota, kondíciója). Az egyén paramé-terei természetesen ki-hatnak harci

működésére is, hiszen egy pánikban levő sebesült (netán egy halott) nyilván nem fog hősiessé rohamra indulni az ellenséges páncélosok ellen.

A következő mezőben a csata üzene-

egészséges, sárga – sérült, piros – halott), az AP ember elleni, az AT pedig a tank elleni hatás-fokát jelzi. Szimpla ejtő-ernyősök rend-szerint nem rendelkeznek páncéltörő fegyverrel, te-hát harcoksi-kaft támadni velük alkalm-sint öngyilkos akció.

A rengeteg különböző csatát végig-játszhatjuk külön-külön vagy egy tel-jes hadjárat formájában. A sorozatban a megvívott csaták befolyásolják az

Ennyi paradijsomszész csak gengszterfilmekben szoktak felhasználni



előtt néhány újabb egységet vásárol-hatunk, de mivel ezek távolról sem jelentenek különösebben nagy után-pótlást, nem árt vigyázni a csapata-lakra.

Egy csatának több-féle módon is vége lehet. Az egyik az, hogy elfoglaljuk az ellenfél összes zász-lóval jelzett straté-gial pontját (a meg-szerzett helyekre persze később vi-gyáznunk is kell). A másik, hogy kilö-vünk vagy foglyul ejtünk minden ellen-

gyalogsági, páncélos és kombinált taktikákat a tréningküldetésekből sajátíthatjuk el, amelyben bizonyos feladatok megoldásával tökéletesen elsajátíthatjuk a program kezelését. Mozgó csapatainkat mindig nagy tűz-erővel fedezzük, és mielőtt ellin-dulnánk, lövünk be minden le-hetséges bűvőhelyre. A füst-gránát szintén hatékony védel-met jelenthet egy rohamban, mert akár teljes sebességgel is rohagálhatunk fedezékében.

A védekező katonák néha olyan ellenségre lőnek, akit nem látunk a képen. Az ellenséget a térképen elő-ször egy piros pötty jelzi és látható, amint lő ránk. Tovább figyelve már megjelennek a katonák, de semmi in-fót nem kapunk róluk. Ha pedig hosz-sabb ideig látjuk az ellenfelet, ugyanolyan részletes adatokat kapunk róluk, akár saját embereinkről.

A kép bal alsó sarkában csapataink sorakoznak egymás alatt. Az egysé-gek neve és képe mellett az éppen végrehajtás alatt álló parancsokat és az állapotukat jelző keresztet találjuk. A csapat nevén kattintva kattintva gyorsan megtaláljuk

teit kapjuk. Ezen kattintva azonnal az esemény helyére ugunk. Az üzenetek feletti színekkel fontos-ság szerint szűrhetjük ki a kapott hí-reket. A kis ablakok felett a státusz-sort és benne az aktív csapat adatait találjuk. A hat színes fej a katonák állapotát (zöld –

egységek minőségét. Egy katona ta-pasztalata minden túlélte csatával nö-vekszik, s egyre jobban, ügyesebben vesz részt a harcban. A sok újonccal felálló csapat, sokkal kevésbé haté-kony, mint az, amelyik hónapok óta együtt harcol. Kellemetlen tény, hogy a sebesüléseket is továbbviszik magukkal a következő csatáikba. A rendelkezésünkre álló néhány pontból minden ütközet

séges katonát (a hadifoglyok az őket elfogó csapatot követik, így kiszaba-dításukhoz ezeket a katonákat kell el-kapni). Végül az utolsó mód, hogy el-lenfelünk fölényünket látva felveszett menekülésbe kezd. A végső győzelem-hez azonban rengeteg próbálkozásra és igen jó stratégiára lesz szüksé-günk, hiszen a gép szinte hiba nélkül irányítja saját egységeit. De hát pont ettől lesz érdekes egy játék.

Kellemes meglepetést okozott a Close Combat 2. rész, mert gyakorlatilag az első rész összes gyerekeset-ségét kijavították benne. Így tehát kötelező darab lesz minden stra-tégia-fannak, különös tekintettel azokra, akik a II. világháború környe-zetében érzik magukat otthon.

P.K.

Close Combat 2
Microsoft/Atomic Games
<http://www.microsoft.com/games>

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA**

Minimum: P100, 16MB RAM, 4x1D, WIN95,
DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P133, 32MB RAM

88%

Minden elfoglaltság nélkül állíthatom, hogy PC-re a legjobb és az egyik legélethűbb autó szimuláció a Screamer 2. Szándékosan használok jelen időt, ugyanis a már régóta várt Screamer Rally nem egészen tekinthető egy teljesen új játéknak (nem véletlenül nincs a cím után a 3-as szám), inkább csak új pályákról, no meg új

re-emlékeztet. A kanyarokból kanyarok nem változtattak: a kanyarokban nagy sebességgel klasszul ki lehet csapni a kocsik fa- gumik csúszása pedig abszolút az utolsó pillanatig igazodik. A lehetőségeket tekintve sok változás van a második részben, de a játék alapjai továbbra is ugyanazok.

zék kiválasztása után a garázsba kerülünk, benne a négy autóval. Az arcade módtól eltérően itt még a kocsink paraméterein is módosíthatunk, amennyiben a négy rendelkezésre álló "custom" beállítás közül választunk. A szerelőtérben az alábbiakon állíthatunk: kezelhetőség, fékek, gumik típusa, gumik keménysége, első és hátsó felfüggesztések. A beállítások módo-

A Settings menüben a program általános beállításait találjuk. Meghatározhatjuk a válto típusát a bajnokságnál, változtathatunk a grafika részletességén, a kiírt körök számán, vagy módosíthatunk az Arcade ellenfelek tudási szintjén. Ugyanezt persze a bajnokságnál nem tehetjük meg, hiszen a Kiemelkedő versenyzőstályokban magától életében keme-

NINCS ÚJ NAP ALATT! Screamer

Holovác I és Holovác II,
a légtér urai



kocsikról van szó. A furcsa az egészben pedig az, hogy ezt egy cseppet sem bánom, talán azért, mert a Screamer 2 messze meghaladta a korrát, és még ma – több mint egy évvel később – is torenymagasan vezeti a maga kategóriáját. A Screamer Rally csak annyiban múlja felül a híres második részt, hogy immár támogatja a 3D-s kártyákat, de még ez az állítás sem állja meg teljesen helyét, hiszen a CD-n találhatunk egy patch file-t, amivel a régi játék is felgyorsított, illetve "pixelmentesített" változatban játszható. Hisztózzuk akkor a lényeg: a CD-n összesen 7 vadonatúj pályát találunk, és 4+1 választható autót. Csapatok most nincsenek:

Egy boldogabb új
évre koccsintottunk



talán a készítőknek nem volt türelmük az autók lényegeseivel olyan sokat bóbólni, vagy talán egyszerűen csak töltőlegesnek tartották őket. A járgányok a jól bevált módon most is fantáziaveteken szerepelnek, habár nyilván valódi márkákról formázták őket – az egyikben például egy Toyota Celicát ismerhetünk fel, egy másik pedig a Renault Mega-

Itt tudunk tönkretenni egy
egyébként tökéletesen jól
üzemelő autót...

Grafikailag az egész játék átalakult, rögtön kezdésnek a menürendszert is átfarmálták – legalábbis ami a külsőségeket illeti. A bejárható előcsarnokot kihagyva egy kevésbé látványos, de talán átláthatóbb menürendszert hoztak létre, amiben viszont ugyanazokat találjuk, mint régen. Mik is voltak ezek? Először is ugyebár az Arcade mód, ami úgy működik, mint egy játéktérmi automata. Kezdetben csupán három pályán kezdhethünk ver-



senyt, a többire majd csak akkor keríthetünk sort, ha már bajnokságot nyertünk rajtuk. Aztán választhatunk a négy autó közül (két négykerék meghajtású és két első kerék meghajtású típus találhatunk), majd miután meghatároztuk a váltók típusát (automata vagy manuális) már indul is a verseny.

Ha tényleg menő futamokat akarunk nyomatni, akkor a főmenü Championship (bajnokság) pontját kell választanunk. Négy versenyzőstályban pontozásos rendszerben próbálhatunk szerepséget, persze először csak a kezdő osztályt választhatjuk. Itt csupán négy pálya van, de ahogy feljebb haladunk a ranglistán a második ligában már eggyel több, és így tovább. Minde-



szálaszhoz nem árt érteni valamennyit az autókhoz, mivel a magamfajta kentárak például valószínűleg csak az első két helyre az autó eljut annyira fog csúszni. A kész művünket a save-el menthetjük el.

A Time Attack leginkább csak gyakorlásra ajánlatos, Free Runnt beállítva a végtelenségig körözhetünk. Aki viszont már olyan ász, hogy kenterőre veri a gépi ellenfeleket, az saját magával is versenyezhet: csak be kell kapcsolni a szellemkocsit, azaz a Ghost Car-t a Settings menüben. A szellemkocsikat a gép mindig elmenti, tehát a legjobb eredményünk a legelső menet után állandóan ott fog száguldan, a pályán.

A Multiplayer menüben a több játékos módra vonatkozó opciókat találjuk. Gondolom a legközelebb csak a kettéosztott képernyős Battle módot tudják használni, de aki teheti, az hálózaton is játszhat (Network), vagy két gépet is összeköthet (Serial Link).

nyebbek lesznek az ellenlábasaik. A multiplayer játékokban alapbeállításnál egy szimpla párbajt fogunk vívni, de ha kíváncsiak vagyunk a Settings menüben oda is beállíthatunk ellenfeleket. Ezek után a szellemkocsi, a sérülések és a zene ki/bekapcsolása következik, majd végül az eredményeinket tekinthetjük meg. Hasznos dolog, hogy a legjobb eredményeink visszajátszását – a Ghost Car-hoz hasonlóan – elmenti a gép, így a legszebb pillanatokat bármikor (a View Replay opcióval) újra megnézhetjük. Visszajátszásnál a funkciók gombokkal többféle nézet közül válogathatunk, ilyenkor van pályamenti nézet is, sőt átválthatunk az ellenséges versenyzők perspektívára is. Verseny közben visszapillantót is bekapcsolhatunk (M billentyű), de mivel

elég nagy részt eltakar a kilátásból, én nem tartom ajánlatosnak.

Sahh járgánnyal egyszerűen képtelenség a többiekkel tartani a tempót. Egy általam

...jól a kettőt, s így izgatva a motor a pillanatban elfeledve a féket egy re-
...rajához hasonló effektust tudunk produkál-
... Az első pálya a Kínai Nagy Fal mellett ka-
...nyarog: többnyire földutakon, néhol sűrűn

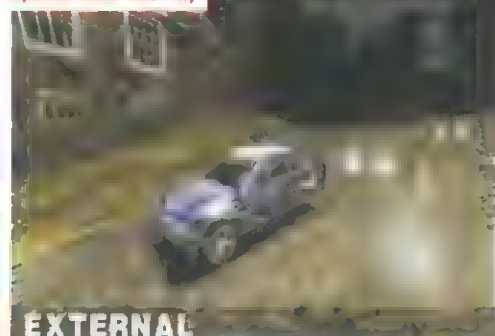
szagban a Festői szépségű kisvároson teljes-
gázal száguldatunk át, de kiérve a szabadba
...naban magától értetődően a sivatagban kell
...versenyeznünk. A szűk és talajon elég széles pá-
...lya kényes, viszont van néhány hajlékony, és
...ami a legidegesítőbb: a szűk kanyonban össze-
...vissza kacsaringózik az út. A svéd rallyn ter-

...ak, az autók uvegen a feltek tukrozódnak, a
gumik pedig füstölnek, illetve a fűvet csajják
ki. Hirtelen egy nagy csattanás kíséretében ol-
dalba kap minket valaki, mire a járgányunk kül-
seje klasszikus deformálódik, herpadások teszik
olvashatatlanul a sponzoraink nevét és a raj-
számunkat. Átfordítjuk változatosságát még az is

RALLY



És így az elmaradhatatlan
impresszív külső nézeti kép



EXTERNAL



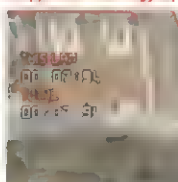
Arizona az egyik
leghangulatosabb pálya

Motortól tudom ajánlani: közepesen gyors, vi-
szont – lévén, hogy négykerék meghajtású – jól
gyorsul, és nehezebben csúszik meg. A harmadik
versenyszályaiban azonban azt hiszem elke-
rülhetetlen lesz a nehezebben mozgó, de
roppant gyors Sonell használatát, hiszen egy las-

Há jó iven vesszük a kanyarokat, itt szinte nincs
is szükség a gáz felengedésére. Nem úgy a más-
odik pályán, Kanadában, ahol egy erőteljese-
nyen vehetünk részt. A füves út amúgy is csú-
szik, ráadásul egymást érik a kanyarok – csak a
faházak mentén van aszfaltzott út. Olaszor-

mésztesen a hó jelentő a legfőbb akadályt –
noha ez a pálya szerintem az előzőhöz képest
sokkal könnyebbre sikeredett. A felfagyott asz-
faltpálya ugyan elég sikkamlós, de a csúszást
könnyedén belekalkulálhatjuk a kanyarokba, ha
pedig hibázunk – févén, hogy majdnem végig

Ittjona nemso kára egy
élesen kanyarska
(bocs, egy razosabb svéd-
csepp kura után vagyok)



...melyutakon rolik a verseny
– visszapattanunk a pálya
széléről. Csak az emelkedő-
kön kell óvatosan bánni a
csúszással. A hatodik futam
Walesben játszódik, ez a
helyszín a régi angol pálya
környezetét idézi. A füves-
lítés terepen ódon épületek suhannak el mellet-
tünk, és ami újdonság: egy helyen az út ketté-
ágazik. Az utolsó pálya legyen meglepetés,
ugyanis eme ismeretlen előkészítésig még nem
sikerült olyan pengének lennem, hogy eljussak
rá, így – ahogy a menüben – számomra is csak
egy kérdés maradt. Az ellenfelek a harmadik
ligában igencsak hekenyvitelnek: mennek mit
az eszelések, lökdösődnek, szóval elég egyet-
len elnézett kanyar, esetleg egy apró koccanás
vagy kicsúszás, és máris a többiek porát nyel-
hetjük.

...néha pedig sötétben, a fényesvilágánál fe-
lyik a verseny. A Screamer Rally ismét egy hi-
batlan játék: gyönyörű, jól játszható, és
hosszan tartó élvezetet nyújt – mellesleg az ma-
gában is hatalmas pozitívum: hogy nem
Win95 alá íródott. Még azt sem lehet a szemé-
vetni, hogy

3D kártyás
...rógép kell
...hozza (há-
...készségele-
...hul azzal
...fest a leg-
...jobbán), hi-
...szén a prog-
...ram VGA
...felbontás-
...sul még a
...gyengébb
...gépeken is
...gyönyörű és
...gyors kép-
...frissítési
...produkál.
Csak egyet-
len ígérte:

apró negatívumot tudak megemlíteni: igazán
hosszabbra méretezhetők volna az audio track-
eket, ugyanis amikor mennek közben a CD-lejá-
tató visszaugrik a zero elejére, roppant idegesít
ő, hogy egy másodpercre lefagy a verseny. Ne-
hezebb fokozaton pedig elég egyetlen ilyen za-
varó momentum, és máris oda az első helyünk.

screamer rally

Virgin/Milestone

<http://www.vie.co.uk>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P100, 16MB RAM, 4xCD,

98-kompatibilis hangkártya

Ájánkott: P133, 32MB RAM, 3D-kártya

Pontosan azt kaptuk, amit a
Screamer 2 után elvárhattunk

94%

Nem meglepő módon a grafika ismét tökéletes-
re sikerült – tisztára mintha játéktérben
fennénk. A pályák tervezése első osztályú, a
látvány – főként ha 3Dx kártyával játszunk – a
közönség morajával és egyéb hangeffektusokkal
fűszerezve felér egy valódi rally közvetítéssel. A
teremtőgyárk természetesen színűkben pompáz-

A megszállott stratégák bizonyára egyetérteneek abban, hogy a monitorról inkább vigyorgó 351 loagnál jobb cédét nem kell egy programnak. El volt az egyik ok, ami miatt igen nagy reményeket fűztem a Final Liberationhoz. Elvégre egy ilyen jövő software forgalmazó cég csak nem lamajlja magát a karácsonyi árúit közepén mindenféle szeméttel? A második ok már jóval személyesebb: a játék a Warhammer 40.000 kellemesen elborult világán játszódik, ami különösen közel áll szívemhez. Elméletileg tehát minden adott volt ahhoz, hogy egy újabb remek programmal gazdagítsam a winchesteremen burjánzó káoszt. Gyakorlatilag viszont az installálás után majd lefordultam a székre, mivel az elemi erővel arcomba robbanó borzadály (ez lenne maga a játék) valósággal letaglózott.

En belültem, hogy egy stratégia játéknál nem alapkövetelmény a HiColor és SVGA grafika, de azért nem kellene visszatérni az Amigás időkbe. Mint arról a mellékelt képek is tanúskodnak, a Final Liberation igen rátra sikeredett. És akkor még igen finoman fogalmaztam. Akárhát is rajzolta meg az egyes csapatokat és magát a tájat, pár hónapot igazán eltöltött volna néhány művészeti album és tutorial file tanulmányozásával. Még a játék legója is hihetetlenül randa, pedig ezt az egyet azért igazán illeti volna korrektül (vagy legalábbis elfogadhatóan) megtervezni. Mindezeneken még túl is tettem volna magam, ha a program a maga műfajában egy korszalkalkító

len itt kezdődnek, mivel a program írói nem feldolgozták, hanem egyszerűen átirakták számítógépre az Epicet. Ez pedig szerény véleményem szerint igen nagy öngól, mivel nemcsak hogy nem kaszálták ki a PC-ben rejlő lehetőségeket, hanem mindezt még megfekték egy alapvetően unalmas és idejétmúlt rendszerrel. Félreírás ne essék: maga az eredeti játék igenis jó és élvezetes – apró figurák százezreit tologatva, szabálykönyveket lobogtatva, összevissza ordihálva és barátságosságában játszva. De ugyanez egy PC előtt? Mit mondjak, nem az igazi. Mindezt tán pótolni lehetett volna néhány eredeti ötlettel és egy színvonalas kivitelezéssel, de pont ezek nem tartoznak a Final Liberation erőnei közé.

A VOLISTAD-HADHADJÁRAT

A játék egy Volistad nevezetű, meg lehetőségen barátságos bolygón játszódik. Sokáig ez egy alapvetően nyugalmas hely volt: leginkább szelfűtő, kopár síkságairól és szörmekucsmás la-

kerdest egyszer s mindenkorra megoldanunk, s visszafoglalnunk Volistad leamortizálódott városait. Alapvetően két helyszínen irányíthatjuk csapatainkat: a vérázott csatamezőn és egy hatalmas stratégiai térképen, ahol a nagyobb csapatmozgásokat tervezhetjük meg. Ez utóbbi dolog egyébként a látszat ellenére nem egy bonyolult vagy összetett dolog: egy társasjáték táblájára emlékeztető térképen kell az egyes szektorokat visszafoglalni, illetve a folyamatosan érkező erősítéseket szétosztani ezredeink (Regiment) között. Minden tartomány egy megadott mennyiségű erőforrás-pontot (Resource Point) ad, s ebből fejleszthetjük fel a már elengedett ezredeket. E sorok egyikéknél már-már misztikus módon...

semmiképp se veszítsük el, mivel ez egyet jelent a játék elvesztésével (elvégre csak itt van űrkikötő).

AZ ŰRKIKÖTŐ

Itt a játék az űrkikötőre osztott stratégiajátékot a legösszetettebb hagyományait követi – először lepakoljuk a saját terfelünkre a csapatokat, majd fel-

FINAL LIBERATION

WARHAMMER 40.000

A képen látható Gargant az ork technika csúcsa. Nagyon 18 és csak néha esik ki egy-két csavar a reaktorból!



vagy legalábbis eredeti darab lenne. De sajnos nem az. A Final Liberationt csakis és kizárólag a stratégiai játékok megalkotóitól szerelmeseinek tudom nyugodt szívvel ajánlani. Illetve a Warhammer 40.000 fanatikusoknak.

MI A SZÓSZ AZ A "WARHAMMER 40.000"?

Gondolom sokakban felmerült a fenti kérdés, úgyhogy igyekszem tömör választ adni: egy nagysikerű stratégiai játék világa, amire több könyv is íródott (a művelők és egyéb kiadványok tucatjairól nem is beszélve). E könyvek közül kettő még ékes magyar nyelven is megjelent, név szerint az Inkvizitor és az Űrgárdisták. Szerény véleményem szerint ezek igen előkelő helyet foglalnak el a sci-fi témájú történet örökranglistáján mindenkinél csak ajánlani tudom őket. A világról dióhéjban csak annyit, hogy az időszámításunk szerinti 41. évezredben járunk. Az emberiség uraival a galaxis nagyobb részét, de állandó élethalálharcot vív a többi intelligens fajjal. A lélesteni hatalommal bíró Császár leghűbb barátja és hadvezére árulása miatt egy trónprotézis fogja, s csakis telepátiás képességekkel rendelkező fiatalok feláldozásával tartható életben. Birodalma állandó háborúban áll, a térlumák a tenger és az erőszak uralkodik mindenütt. Csak a Császár titelműtes hadigéjezete óvhatja meg az emberiséget a biztos pusztulástól – orgyilkosok, inkvizítorok, űrgárdisták és hadseregek vívják soha véget nem érő harcukat a világegyetem hangulatu díszletek között. Vidám jövőkép, nemde?

Maga a Final Liberation egy "Warhammer 40.000 Epic" nevezetű stratégiai játék feldolgozása, ami Nyugat-Európában (és különösen Angliában) igen nagy népszerűségnek örvend. A gonok egyébként alapvetően

jövevények voltak az orkok, akikről leginkább annyit lehetett tudni, hogy erőszakosak, kissé debilek és igen sokan vannak. Emellett félig gumók (legalábbis néhány tudás szerint), s természetüknél fogva imádják a hatalmas hódító hadjáratokat. E hadjáratokat az igen szellemes "Waaaaagh" néven emlegetik maguk között: ilyenkor az egyébként egymást lelkesen gyilkoló ork klánok összefognak és idegen bolygók tucatjait igázzák le egyetlen hatalmas rohammal. A Birodalom pont attól tartott, hogy Volistad megtámadása egy Waaaaagh kezdete lehet, amit a legjobb még idejekorán megállítani. Még aztán szegény kis szörmekucsmásokat is elég keményen zaklatták a (rabszolgáság intézményében semmi kivétlét nem látó) orkok, úgyhogy egy kisebb idegenrendész csapat indult utánuk a vitás kérdések rendezésére.

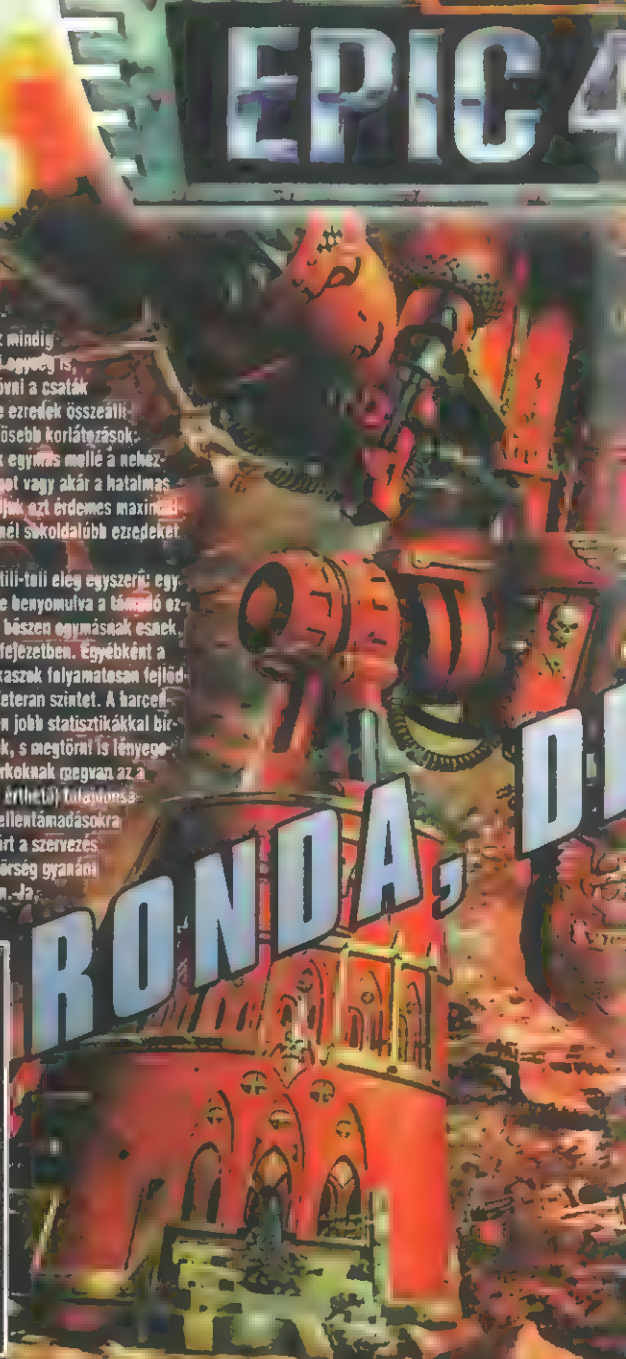
Azt hiszem, hogy innen már elég egyértelmű a dolog: a Birodalmi csapatok vezetőinek kell az ork-

kikötő volt híres (ez a "ruszki-téma" egyébként az egész játékot végigkíséri). Aztán hirtelen betöppant párszáz ezer, zöld bőrű és agyaras turista azzal a feltett szándékkal, hogy elinstandolják a bolygót – s ez nemcsak feltöltötte a dolgot megszokott, bekés menetét. E

ezred maximum négy századnyi (Company), s minden század maximum négy szakasznyi (Detachment) áll. A századokhoz mindig tartozik egy parancsnoki egység is, akit nem árt különösen óvni a csaták során. A századok illetve ezredek összeállításánál nincsnek különösebb korlátozások: szabadon elpakolhatjuk egymás mellé a nehézharckocsikat, a lovasságot vagy akár a hatalmas harci robotokat is. Mondjuk ezt érdemes maximuman ki is használni, s minél sokoldalúbb ezredeket összeállítani.

Maga a térképen igyó feli-teli elég egyszerű: egy ork hirtelen a terepre benyomulva a támadó ezred és a védekező orkok bőszen egymásnak esnek a többit lád az űrkikötő fejezetben. Egyébként a több csapat is túlfelt szakaszok folyamatosan fejlődnek, míg el nem érik a Veteran szintet. A harcfelelt egységek lényegesen jobb statisztikákkal bírnak, mint zöldfülű társaik, s megtörté is lényegesen nehezebb őket. Az orkoknak megvan az a roppant kellemetlen (ami érthető) tulajdonságuk, hogy időnként vad ellentámadásokra indulnak, úgyhogy nem árt a szervezés alatt álló ezredeket helyőrség gyanánt szétszórni a határvidékeken. Ja, és az indulótartományt

Bazi nagy hadigépeken persze a Birodalom sem szűkölködik...



CIVILIZATION II

FANTASTIC WORLDS

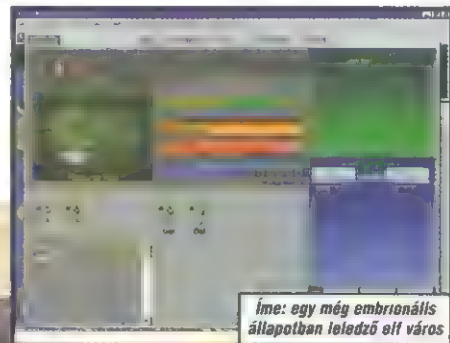
A jelek szerint ez a hónap a kiegészítő, mission, data és hasonló CD-k jegyében fog eltelni. Először a Hellfire megjelenése borzolta fel a Diablo-fanok idegeit, majd a Dungeon Keeperhez megjelent első kiegészítő CD, a Deeper Dungeon okozott sokak számára kellemes perceket (többek között CoVboynak is, aki több napon át esetlenül kimerítő részletességgel hányattatásainak színes történetét). Ez eddig még rendben is lett volna, de a Civilization 2-höz íródott Fantastic Worlds már igencsak gyanús darabnak ígérkezett. Rendben, az eredeti játék élemedett kora ellenére mind a mai napig alapmű. Viszont az eddig megjelent kiegészítőkről ugyanezt aligha mondhatnánk el. Ezek közül egyből a *Master of Magic* érdekes szóra – az elvileg ugyan egy

netről legyűjtött válogatást találunk a korongon, s ezek legtöbbje a kreatív és igénytelenség érdekes elegye. Nem tudom, hogy mikor fogják végre észrevenni a Microprose-nál, hogy NEM LÉTEZIK univerzális játékrendszer. Még a Civilization sem az. Minden program egy adott környezetre, stílusra és hangulatra épít – s ezeket a stílusjegyeket bizony baromi nehéz átalakítani. Nem mondom: el lehet készíteni mondjuk a Civilization úrbán játszódó változatát is (a dinoszauruszokat hagyjuk, ez eleve debil ötlet), csak épp ehhez nem elég egy kicsit átmozogni a

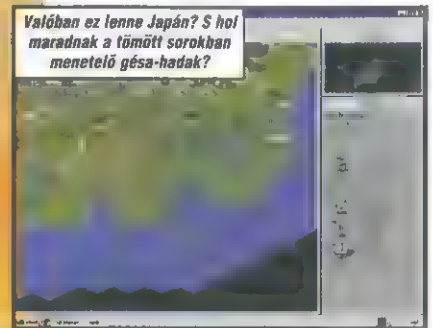
ságot, komoly kétségeim támadtak a programozók szellemi képességeit illetően. Ami az internetes pályákat illeti, azokra mindezek igazak – csak épp hatványozottan. Egyedül az X-Mas scenario tetszett: ez már annyira örült és neveléses ötlet, hogy tot-szik. Amikor a Mao Ce Tung fejű el-lenséges

tyulhatja a játékot. Ez az alprogram egyébként ifjúkorom tanulságos technika órát idézi a különféle IF meg THEN parancsaival. Először is meg kell adnunk az esemény kiváltó okát (ez lehet egy meghatározott időpont, egy város elése és így tovább), majd magát az eseményt. Ebbe a kérdéskörbe most nem is mélyednék el hosszabban, mivel számtalan paraméterrel és

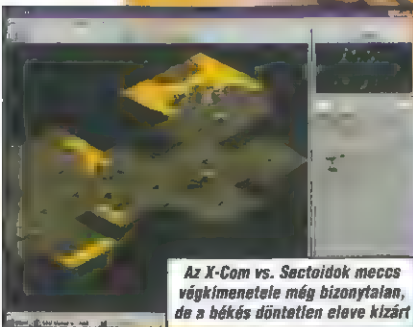
sajátos szabállyal kell majd elbíbelődnünk. Összességében csak annyit, hogy a különféle eseményekkel nagyon mélyen belemélyülhetünk a játék egészébe, s valóban érdekes és egyedülálló pályákat hozhatunk létre. Hát, ha más miatt nem is, de a már emlegetett pályaszerkesztő miatt a Fantastic Worlds igenis megéri a pénzt. Ennek



Íme: egy még embrionális állapotban leledző új város



Valóban ez lenne Japán? S hol maradnak a tömött sorokban menetelő géza-hadak?



Az X-Com vs. Sektoidok meccs végkimenetelére még bizonytalan, de a békés döntetlen eleve kizárt

önálló játék, viszont a kezelése és kivitelezése gyakorlatilag

teljesen megegyezik a nagynevű elődével. A legfőbb változás az volt, hogy a cselekményt áttették egy fantasztikus világba, s ehhez mérten eszközölték is néhány újítást a játékban.

Nos, valami ilyesmit akartak a Fantastic Worlds alkotói is – csak épp anélkül, hogy az eredeti játékon bármit is változtattak volna. Készítettek néhány új térképet, átrajolták az egységeket és magát a tájat, néhány szabályon módosítottak egy keveset, s íme: kész is a nagy mű. Hurrá. A gond csak annyi, hogy a rendszer, amit El Sid (meg Meier is) zseniálisan kifundált, nem működik minden környezetben. Példának okáért nem igazán alkalmas arra, hogy egy dinoszauruszok lakta birodalmat modellezzen. Meg egyébként is, mi az a baromság, hogy dinoszaurusz- királyok tárgyalnak egymással, míg a tudósok élesebb karmok után kutatnak?!? Hát itt már mindenkinek elgurult a gyögyőszere? Könyörgöm, ha már nem tudnak egy játékhoz értelmes folytatást írni, legalább ne kövessen el rajta csoportos erőszakot néhány mindenre elszánt programozó... Összesen 11 új scenariót és egy inter-

grafikát és a hangokat. Ehhez bizony vadonatúj játékot kéne írni. De épp ez az, amit a Fantastic Worlds készítői minden áron el akartak kerülni. Sajnos. Az igazsághoz persze az is hozzátartozik, hogy akad néhány egész jól sikerült pálya. Ezek közül is kiemelkedik a Verne világára épülő scenario, de érdekes még a japán feudalizmust feldolgozó Samurai is. Am

ezek is pont azért lettek jók, mert magát az eredeti játékot nem igazán próbálták meg "átírni". A mitológiai illetve úrbán játszódó scenariok viszont a nevelésességgel határt súrolják. Például mikor az X-Com pályán a Sektoidokat irányítva átkapcsoltam az egyik városomra, s ott francia dívat szerinti öltözött dá-mák jellepezték a lakos-

télapó megjelent egy rénszarvas képében és háborúval fenyegetőzött, majd leestem a székről...

Az egyetlen ok, ami miatt az igazán megszállott Civilization rajongók számára mégiscsak megéri megvásárolni a Fantastic Worldot, az a valóban remek pályaszerkesztő (meg a Verne scenario, természetesen).

Íme: az X-Com pályán a Sektoidokat irányítva átkapcsoltam az egyik városomra, s ott francia dívat szerinti öltözött dá-mák jellepezték a lakos-

Ez pedig itt Christmas apó, a rettentő rénszarvas és manócska hordák véreskezű vezére...



elle-nére én nem vagyok igazán klbékülve a játékkal, mivel ennél sokkal, de sokkal jobb kiegészítővel is elő lehetett volna rukkolni. Egyszerűen nem tudom elhinni, hogy az egész Microprose-nál csakis és kizárólag (az időközben eltávozott) Sid Meierbe szorult némi kreativitás. Mert a Fantastic World sajna cseppet sem fantasztikus, mondhatni határozottan ötletszegény. Ez pedig nem túl jó előjel nem sokkal a Civilization3 megjelenése előtt...

T.J.

KÉSLELTETETT ORKAZMUS

CIVILIZATION II FANTASTIC WORLDS

Microprose
http://www.microprose.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: 486/33, 8MB RAM, 2xCD, Win 3.1
Win95, Win-kompatibilis hardver
Ajánlott: 486/66, 16MB RAM

60%



BULLFROG

POPULOUS

THE THIRD COMING





SID MEIER'S GETTYSBURG!





CHESSMASTER

KASZPAROV NYOMDOKAIN!

5500

A sakk talán az emberiség legősibb, leghosszabb történelemmel rendelkező játéka – hiszen szerelmesei már hosszú évezredek óta tologatják bábukat azon a bizonyos hatvannégy mágikus mezőn. „Feltalálását” tulajdonították már az indiáknak, a perzsáknak, a kínaiaknak, az egyiptomiaknak, a majáknak – meg tulajdonképpen az összes ókori kultúrának, amely csak létezett egykoron, hiszen a letűnt civilizációk nyomában áskálódó régészek már annyi dolgot kerítettek elő a föld mélyéből, amely nézetük szerint egykoron sakkbábuként szolgált, hogy a következő pár évezredre meg is van a vitatémájuk.

A sakk népszerűsége egyszerű alapokon nyugszik: a szabályai roppant egyszerűek, következőképp könnyen elsajátíthatók – viszont ebben az egyszerűségben rejlik kombinációs lehetőségek gyakorlatilag határtalanok. (Mint a sakk történeti „típkékből” is kiderül, az első lépés után 400-nál, a harmadik lépés után pedig már 9 milliónál is több állás létezhet.) Ez tulajdonságai alapján minden jelenkori stratégiai játékok ösét is tisztelhetjük benne. Vagy – tekintve a magyar Kempelen Farkas XVIII. századi „sakkjéjét” – akár a számítógépes játékokét is...

Ha már a régészeknél tartottunk, akkor lassan egy „számítógépes archeológus” szükséges a komputeres sakkjátékok történetének boncolgatásához, nemkülönben a legnagyobb sikerű PC-s sakk sorozat, a ChessMaster múltjában való kutatáshoz. Mivel nekem asszem nem ez a szakképzettségem, mindössze annyi kommentárt tűznék hozzá, hogy – amint azt új verziónak dobozán díszelgő plecsni is büszkén hirdeti – a sorozat különböző részeiből több mint négy és fél millió darab talált gazdára a világon.

Az új részben a készítők igyekeztek ismét felülmúlni magukat: 12 órányi angol nyelvű kommentárt, szabálysmeretűt és egyéb szöveget rögzítettek audiofile-ként, hatszáznál is több klasszikusnak számító sakkipartit ágyaztak a játékba (köztük Portisch

Lajos és a Polgár-lányok néhány meccsével), továbbá felhívták szemügyre a legújabb USA sakksporthoz

egyik ifjú csillagát, Josh Waitzkiint, aki az Intro mellett hat kedvenc partijának részletes elemzésével is szerepel.

Indítás után az amatőrök néhány szöveges információt kaphatunk a játék híjdonságaiból vagy nagy bátran („Én vagyok az új Bobby Fisher...”) belezuhathatunk egy új játékba.

Az új parti konfigurálásánál beállíthatjuk az időmérés kivánt módját, megfordíthatjuk a táblát, valamint meghatározhatjuk, hogy a két oldalt a számítógép vagy egy játékos fogja irányítani. Előbbi esetben a nehézségi fokozat mellett egy bizonyos „személyiséget” is megadhatunk, azaz a számítógép valamelyik nagymester jellegzetes stílusában fogja vezetni a bábukat. Különösen utálom például Kaszparovot, akinek kedvenc szórakozása, hogy a parti első szakaszában egy-két tiszt és néhány paraszt feláldozásával meghiúsít bármilyen lehetséges védelmet, szépen elszámol, majd biztos fedezékéből figyeli, ahogy hátror bástyáim vakmerően, ámde az esély legcsekélyebb lehetősége nélkül cikázunk fel-alá a táblán – aztán a végjátékban szépen elpáhol. Profi játékosok kedvéért van még két speciális opció: az egyik a Touching Pieces (ha kikapcsoljuk, akkor a megérintett bábuval mindenképpen lépni kell, már amennyiben ez lehetséges), a másik pedig a Blindfold, vagyis „vakakkal” (az egyik vagy mindkét oldal figuráit nem látjuk a táblán).

A Look & Feel-menüben összesen

25 darab 2 és 3 dimenziós táblát, továbbá 13 3D és 5 2D készletet választhatunk, amelyek között

egyaránt megtalálhatók a közismertek, valamint a történelmi és az ultra-modern stílusok. Ha valakinek ez esetleg nem elég, akkor tetszőleges táblát definiálhat vagy a játék weblapján további cuccok után is kereshetünk.

Az Action-menüben találunk néhány speciális opciót, amelyekkel felcserélhetjük az oldalakat, lépésre bírjuk a túl hosszasan gondolkodó komputert, visszaléphetünk egy vagy több lépést, döntentel ajánlhatunk, feladhatjuk vagy felbeshakíthatjuk a mérkőzést.

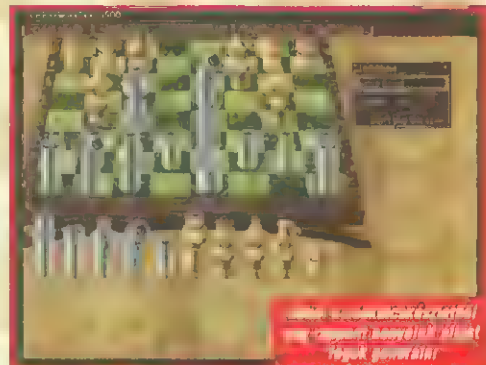
A Game-menüben beállíthatjuk a nehézségi szintet, lekérhetjük/átállíthatjuk az indításnál beállított paramétereket, előállíthatunk egy bizonyos állást, amelyeket sakkteladványok készítői az Edit-menüben különböző teremtőmunkáikkal kimarkáltak a clipboardra, és az automatikusan felinstallált Chessmaster true type fonttal kinyomtathatnak. A menüben ezeken kívül még a lehető legaprólékosabban definiálhatjuk az ellenfél stílusának összes elemét, és ezután a számítógép a megadott stílusjegyek alapján fogja kiválasztani a megfelelő lépést. Ugyanígy generálhatunk tetszőleges bajnokságokat is, amelyben tetszés szerint egymásnak ereszhetjük a személyiségek listájából megismert nagymestereket.

A legérdekesebb menü mindenképpen a Mentor, amelynek használatával az egyszerű játékos párezer partival a lehető legjobban kikupálhatja a tudását. Az első ponttal egy gyors javaslatot kaphatunk a következő lépésünkre, a másodikban viszont az analízisre használható idő beállítása után részletes tájékoztatót is olvashatunk a javallott lépésről – vagyis, hogy MIÉRT is célszerű az adott lépés. Ugyanígy találjuk a matthoz vezető legrövidebb utat elemző pontot, to-

vább a tanulást támogató lehetőségeket: ebben a kezűk egyrészt megismerkedhetnek az alapvető szabályokkal és játék közben a számítógép a kiválasztott opciónak megfelelően mutatja a lehetséges lépést, a fenyegetett mezőket/bábukat, stb. – a haladók pedig megnyitásméleletet, alapvető stratégiákat és klasszikus stílusokat tanulhatnak.

Külsőre nemcsak a ChessMaster 5500 a lehető legkomplexebb és legérdekesebb játék, analízis- és tanítóprogram, amely ebben a kategóriában született. Ezt mi sem bizonyítja jobban, mint a sorozat eddigi eladási statisztikája, valamint az a szimpia tény, hogy a számítógépes programok és a nagymesterek között rendezett legutóbbi tornán ez a játék érte el a legelőkelőbb helyezést a programok közül. Nyugodt szívvel ajánlható a sakkjáték bármely kedvelőjének.

CoVboy



ChessMaster 5500

Működés: 386, 486, Pentium
<http://www.chessmaster.com>

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xSD, WIN95,
 WIN95-kompatibilis hangkártya
 Ajánlott: 4xSD, 16 bites hangkártya

90%

A Jane's Combat Simulations-tól már kaptam a kezembe néhány üdvöztetésre méltó alkotást, kellemes hangzással cseng ez a név a fülemben. Kíváncsian vettem kezembe "új" programjukat a FIGHTERS ANTHOLOGY-t. A tesztelésre nem kaptam túl hosszú terminust, ezért az idő nem tudta megszépíteni az első benyomásaimat! Most kökemény tényeket fogok közölni, talán egy kissé tárgyilagosabb stílusban, mint ahogyan az egy szimulátor

és a sebessége marad a régi, ellenben ez a verzió már 64 Mbyte RAM-ot fog igényelni! – Ez csak vicc volt, még ha rossz is! – Az AHX-1 leírásában egy kicsit bővebben foglalkozom a témakörrel.) A program jelenlegi gépígye Pentium 90, 101 Mbyte winchi hely, és 16 Mbyte RAM. Egyre jobb, ezek után már valami egészen újszerű is következhetett volna, ezzel szemben elindult, a Jane's Combat Simulations-tól már jól megszokott intro rövidített

verziója (Radio Edit Mini PUB CLUB Mix).

ELSŐ RÁ- NÉZÉSRE

A bejelentkező menü ugyanaz, mint az előző részben, változtatás csak a háttérképek-nél történt. "A jól bevált dolgokon ne vál-

ÉGINHÁBORÚ!

tak emelni vérünk adrenalin szintjét. A kreativitás fejlesztéséről a küldetésszerkesztő gondoskodik. A Re-

ference gomb nyomásával mint egy kiállításon, megtekinthetjük repülőgép arzenálunkat. Felöltik bennem egy gyűnteljes kérdés: "Már megint egy sokadik bőr lenyúzásához kell asszisztálnom vajon?!"

A JÁTÉK

Kezdem azzal, ami jó a programban. A legfontosabb, ami a szemembe ötlük, az a nagyszerű kézikönyv, amit a programhoz mellé-



A felszálló Phantomot nem zavarja a fődíszeten átúszó romboló...



kedvelő felhasználótól elvárható lenne.

ELŐSZÖR IS A MŰLT

Bizonyára mindenki emlékszik még az Advanced Tactical Fightersre. "Szőrös is volt, büdös is volt", de értékeltem a másságát, és megpróbáltam ideológiát gyártani a szokványostól eltérő megoldásokra, mi miért jó ebből nekünk, "hú de érdekes, hogy...", stb. A Fighters Anthology eme remekmű bővített, mint utóbb kiderült, toldozott verziója, némi barkácsolással, mellyel elértek, hogy a "kor szavát követve" csak Win95 alól hajlandó elindulni. (Ez már önmagában is nagy hiba, de év végére talán a 3DFX-es verziót is piacra dobják, aminek következtében a grafika

tozass!" – de lépünk tovább. Mégsem tudom nem észre venni, hogy minden változatlan az előző részhez képest, vagy ha változtattak is valamit, az egyáltalán nem veszem észre. Továbbra is sima küldetések, és missziók hivatot-

keltek. (Ezt megszokhatták már az olvasók, hogy mindig szóvá teszem, amennyiben érdemes. Egy-egy jól sikerült kézikönyv ugyanis általában tovább szokott használatban lenni, mint maga a program, még abban az esetben is, ha egyébként maga a "játék" hosszú ideig játszható.) További pozitívum, hogy multiplayer opció is van, azaz ha akarnék, nyomulhatnék hálózaton, vagy két gépet összekapcsolva is szórakozhatnék a haverok idegeivel. A játékban összesen 125 féle géppel repülhetünk és legalább ennyi földi, valamint vízi jármű, növeli a "nyüzsi" hangulatot. A repülhető gépek repertoárja biztató képet mutat. Megtalálható többek között az A-7A/E Corsair II, AC-130U Spectre, AV-8B Harrier II, N-2A Spirit, Eurofighter 2000, F-4B/J Phantom, F8J Crusader, F-14 Tomcat, F-16 Fighting Falcon, F/A-18 Hornet, F-22, F-104 Starfighter, F-117A Night Hawk, JAS 39 Gripen, MiG-17 Fresco, MiG-21 Fishbed-C, Rafale C, Sea Harrier FA.2, Su-33 Flanker-D, Su-35, X-29, X-31

EFM, X-32 ASTOVL, Yak-141 Free-style stb. Természetesen hozzá kell tenni, hogy nem 125 különböző típus, hanem jó pár típus változatai teszik ki a teljes létszámot. A kézikönyvön kívül a gépekről a programból is elég sok információt kapunk, de sajnos nem az összesről. Megtekinthetjük őket 3 dimenziós forgatásban, megnézhetjük a műszerfalukat (a szimulátor-részből ezt úgyis ki-spórolták), megismerkedhetünk történetükkel, felépítésükkel, és ami a legjobb: néhányukról megnézhetünk egy pár videofelvételt is (a második CD-n.) Talán nem okoz nagy meglepetést, a legérdekesebb manőverek a SZU-35-östől láthatók. Említést érdemel a több mint 100 féle single- és a 6 féle campaign-mission. Repülhetünk többek között Egyiptom, Ukrajna, Oroszország és Vietnam légterében. A pályák változatosak, a repülés közbeni beszólások, rádiózáások hangulatosak, a saját pályakészítés lehetősége élvezetes. A legnagyobb értéket a program vásárlóinak gyaníthatóan

... tehát az abszolút NATO-kompatibilis Szuhaj szinte már fel sem tűnik



mégis – és ez egyben minősítés is valahol – a mellékelt több száz oldalas kézikönyv fogja jelenteni... (Kitűnő például fotelláb-pótlónak!) És most lássuk a kevésbé pozitív dolgokat, ami igencsak rányomja bélyegét a játékra. Kezdem a legnagyobb hibával! Ugyanaz, mint az ATF, csak más névre lett keresztelve. Ugyanaz az intro, ugyanaz a me-

nü, ugyanaz a grafika. Minden ugyanaz, kivéve a hardware igényét a programnak, ami jelentősen növekedett, úgy kb. 100-150.000 Ft.-tal. Éljen! Igaz, eddig futott a szuper biztos DOS alatt is, most már csak a rapszódikus allűröktől sem mentes Win 95 alatt, holott a megjelenése, semmit sem változott. Gondolhatnánk, hogy ezek után legalább a sebessége növekedett meg, mint a villám! De nem! Illuzórikus volt az elképzelés. Nekiestünk gyorsan, mert azt reméltük, hogy egy ilyen "matuzsálem", az "őskorban" megírt

program egy Pentiumon majdcsak brillírozni fog... Lehangelő volt az eredmény. Le kellett butítani a grafikát ahhoz, hogy életszerű legyen a repülés. Tipikus szindróma: vagy szuperszép a grafikám, és az állóképek slide-showját C-64-es sebességgel vagyok kénytelen végigszenvedni; vagy gyors, de C-64-es rondaságú kockaképek süvítene a szemem előtt. Pedig a tesztgépre (ami egy P166-os 48 MByte RAM-mal, megerősítve egy 3DFX kártyával) nem az a jellemző, hogy csigaként vánszorog – ő azért ennél, többet szokott produkálni. Jut eszembe: a program semmilyen 3D kártyát nem támogat, főlrakja a DirectX5-öt és kész. Mint aki jól végezte dolgát, a maga részéről mindent letudott. A repülőgép-hordozó fedélzetéről végignéztem egy Hornet felszállását. A külső nézetet úgy állítottam be, hogy a gép felém közelítsen. Érdekes volt felfedezni, hogy az egyébként 3 dimenziós repülőgépben, egy két dimenziós, karton-

lapra festett pilóta ül. Más: nem egyszer előfordult, hogy a repülőgép-hordozó fedélzetén a tükörbe nézve majdnem szívgörcsöt kaptam a rémülettől, amikor megláttam, hogy a besorolt gépek között a fedélzetén (!) egy fantom hajó úszik keresztül.

Az ATF-ben még elnéztem afelett, hogy minden repülőgép műszerezettség (műszerfalról nem beszélhetünk, mert az egyes műszerek tologatható ablakokban lennének meg a képernyőn) ugyanaz. Azt azonban már nem tudom tolerálni, hogy a különböző repülőgépek irányítása, repülési tulajdonságai teljes egészében egyformák, holott a valóságban ez még az azonos típuscsaládon belül sem mindig igaz. A bombázók mintha lustábban fordulnának, de szinte elhanyagolhatóan kicsi a különbség... (Egyébként az ilyen különbségek csak egy nagyon

szerkelet a gépre, az játék közben nem jelenik meg a törzs, vagy a szárnyak alatt. Ha már egyszer van külső nézetem, akkor illene ilyen "apróságokra" odafigyelni. A következő "agyament ötlet", hogy minden gépre fel lehet szerelni akár az ellenfél fegyverzetét is. A Szu-35-ön felfedezett USAF felségjelről pedig mindenki gondoljon azt, amit akar... Még akkor is, ha "ez csak játék, és itt mindent meg lehet csinálni", vannak határai az alkotói szabadság-



A Phantom a légtérből figyel a repülőgép-hordozót, amely nyilván a távolban feltűnő rombolót óhajtja a fedélzetére venni

A 3D-erzet némi kíváncsiságot hagy maga után



gyors grafikájú programban érzékeltehetők tökéletesen... Játék közben inkább érezhetjük magunkat játéktérben, mint egy klippő bázis szimulátor termében. Kevés benne az izzadság szaga (a játéktérben talán még ebből is több van), a légi harcok fotelből, fél kézzel is levelezényelhetők. Természetesen ha valaki csak erre vágyik, még remekül érezheti magát a program társaságában. További "érdekesség" még, hogy mindegy milyen függesztményeket

nak. A szimulátorok lényege az lenne, hogy a lehető legnagyobb mértékben közelítsenek a realitáshoz. Lehet, hogy előbb festene az eget citromsárga-zöld csíkosra a magyar légierő műszaki tisztjei, minthogy a NATO-hoz való csatlakozás jegyében a MiG-21-es alá megoldják a Maverick rakéta csatlakoztatását... (Hacsak nem hegesztéssel – az ötletet Törv.védi!) Úgy tűnik, túl nagy falatnak bizonyult a felölelni kívánt témakör a szerzőknek. A rossz koncepció, és az erőltetett mennyiség sajnos most egyértelműen a minőség rovására mutat.

ÖSSZEFOGLALVA

A program semmilyen sem változott a javára az 1996-os ATF óta. Kapott néhány új missziót,

A BILLENTYÜZET KIOSZTÁS:

Space: tűz	H: fékezőhorog
Enter: célbefogás	F: féklapok
O: fegyverzetblokk nyitása	C: időgyorsítás
2-5: sebesség	A: autopilóta
6: utánégető	I: radarváltás légi/földi
J: fegyverzetváltás	B: kerékték
Shift 1-0: műszerek	+ -: zoom
F1-F10: gép nézetek (külső/belső)	U: IFF
Backspace: kabin keret ki/be	R: radar ki/be
End-PgD: oldalkormány	Ins-Del: rakétazavarók
G: futómű ki/be	J: radar JAM

pár új gépet, egy új operációs rendszert (a hátrányára!), és kész. Szerencsésebb lett volna Mission Disket kiadni az ATF-hez, mint új név alatt piacra dobni egy még csak nem is kellő mértékben felkockoztatott programot. Akiknek mégis ajánlani lehet a FIGHTERS ANTHOLOGY-t, az a fiatalabb korosztály, vagy azok akik még most kezdenek szimulátorokkal ismerkedni, mert tanulni lehet belőle, ugyanakkor nem lehet figyelmen kívül hagyni a videókat, leírásokat és gépek tömegét a 2 CD-n.

Sz. JVC.

Electronic Arts/Jane's Combat Sims
http://www.ea.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, Win95,
WaveX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P120, 6xCD

49%

Igen, az lesz a legcél-szerűbb, hogy ha vízbe is ölöm magam

Az Apache Longbow és édestestvére a HIND "etalon" helikopterszimulátorok megjelenése óta több trónkövetelő is jelentkezett már, igaz hiába! Ebben a cikkben egy újabb próbálkozót teszünk a méltóság más serpenyőjére...

A program minden egyes indításánál a belépési kódunk, vagy nevünk megadásával "LOGON" kerülünk a főmenübe. Itt stílszerűen egy Multi-Functional Display (MFD) "élő", világító keretgombjaira bökve választhatunk öt opció között:

– "Jump In!": Nincs ellgazítás, nincsenek rádió üzenetek, azonnal egy szimpla misszióba csöppünk.

– "Simulator" (nem túl régen reklamáltam egy cikkemben, hogy milyen jó is lenne egy szimulátor a szimulátorban – ezek szerint nem is volt annyira elrugaskodott ötlet.) Nyolcféle dolgot gyakorolhatunk: Irányítatlan rakéta, Hellfire, TV-vezérlésű, Tow/b tankvadász-, Sidewinder repülő/helikoptervadász rakéta-, Gun (géppágyú)-lövészetet, valamint leszállást terepen, vagy egy tenger-alattjáró (!) fedélzetén.

– "Mission": Választható területek a világ három "forró" pontja (kolumbiai tűnyesek, orosz tajgirok, és a libiai buckalakók) között. A feladatok meghatározásánál az aktív kártyakeverők képeivel is megajándékoztak bennünket. Amennyiben az utcán szembetalálkozunk valamegyik kolumbiai drog báróval, vagy magával Nemerov tábornokkal, nem tanácsos a "tegnap éjjel jól szétkentem csapataid száján a szösz" kuplészöveggel üdvözölni őket...

– "Modem/Network play options": beállítások falka-játékosoknak.

"Tactical Situation Display" (TSD): a képernyő felbontása, a hanghatások, az MFD-ek, a radar, a TV-vezérlésű rakéta, a Sidewinder repülő/helikoptervadász rakéta, a Gun (géppágyú)-lövészetet, valamint leszállást terepen, vagy egy tenger-alattjáró (!) fedélzetén.

Az AHX-1 fedélzetén: a képernyő felbontása, a hanghatások, az MFD-ek, a radar, a TV-vezérlésű rakéta, a Sidewinder repülő/helikoptervadász rakéta, a Gun (géppágyú)-lövészetet, valamint leszállást terepen, vagy egy tenger-alattjáró (!) fedélzetén.

AZ AHX-1 FEDÉLZETÉN

Néha dumcsiznak hozzám, különböző üzeneteket is kapok, mégis egyedül érzem magam. Mivel nem



szerkezeten, boldog lennék az örömtől, most azonban hamar ki-szurom, hogy a világos zöldben pompázó megjelenítő szint, annak árnyalatait, változtatni nem tudom. Bizonyos háttterek, vagy az

ját radarunk nincs -, egy szuperlitikus adatátviteli rendszeren keresztül, a B-2-es bombázó fedélzetéről kapjuk. Flight Plan: leegyszerűsítve egy digitális térkép, melyen megjele-

AZ ELSŐ POFON A LEGN

Congratulations
a job well done!



Zsenialitásom még mindig
elképesztő, különösen ha az
oroszoknál kell nagytkarítani...

ég kékje előtt nehezen olvashatók az adatok, kápráztatnom kell a kántinfüstpől amúgy is be-

nik a tervezett útvonal, forduló-pontok, leszállási pont, ill. a mûholdas navigációs rendszernek köszönhetően folyamatosan nyomon követhetjük pillanatnyi pozíciókat, haladási irányunkat az adott célterület fölött.

Weapons: a fegyverzet megjelenítő, az éle-sített, ill.

gyulladt szemelme-t. Az RWR display már "színe-sebb", rakéta meg-támadtatás esetén radar-irányítású rakétánál zöld, infra-irányítású rakéta esetén piros "T" figyelmeztet a veszelyre. További figyelmeztető lámpácskák kaptak helyet a nem megfelelő magasság (Low/High Altitude), kevés üzemanyag (Low Fuel), és központi rendszer meghibásodás (General Caution) esetére.

MFD ÜZENEMÓDOK:

Tactical Situation Display: első ránézésre erre mondanánk, hogy igen, ezt ismerjük, ez a radar-képernyő. Itt jelennek meg 360 fokos szögben a földi- és légi célpontok szimbólumai, irányuk, hovatartozásuk (barát: zöld, passzív ellenség: szürke, támadó-ellenség: piros, a fegyverzetem által befogott: kék), távolságuk (1, 2, 4 és 8 mérföldes bontásban), szimbólumuk (légi célok: kör alakúak).

A téma kevésbé ismerőseinek lehet érdekes-ség, hogy a radar-információkat - mivel sa-

az egyéb fegyverek be-tűjele, és darabszá-mának feltüntetésével. Betűjelek: T-Tow rakéta, H-Hellfire rakéta, C-Chaff, F-Flares, R-nem irányított rakéta, TV-TV-irányítású rakéta, Sidewinder le-giharc rakéta, System Status: nem... rüléseit, különböző meghibásodásait kísérhetjük figyelemmel.

MÉRLEGRE HELYEZÉS:

A bevezetőben már említettem, hogy kemény megmértetésnek néz elébe a program. Ellensúlyként az általam etalonnak kinevezett két testvér-program közül az egyértelműbb elnevezés miatt a HIND-et fogom használni...

Közdjük a gépigényelt Minimális ill. (ajánlott) hardware igény: Pentium 120-as (166-os MMX) processzor, 16 (32) Mbyte memória, 15 Mbyte (70 Mbyte a Full Install-hoz) szabad terület a merevlemez-en, DirectX kompatibilis (SoundBlaster-kompatibilis 32 vagy 64 bites) hangkártya, 1 Mbyte-os (2 Mbyte-os PCI) VGA kártya, Windows 95-ös operációs rendszer,

"Nem térkép e táj..." - mondja a költő, amihez én csak annyit tudok hozzátenni, hogy műholdfelvételt



Windows 95-ös kompatibilis joystick, 4-szeres CD-Rom.

Ha csak azt venném alapul, hogy a HIND 486-os procival is elfogadhatóan futott, ifjabb, és gazdagabb apukával rendelkező olvasóink bizonyára menten a kőkorszaki

vagy azt is befejezték a mai szemmel már hihetetlenül picike, 64 Kbyte-nyi memóriában! Felneztünk a "kóderekre", akik a maguk kis világában igazi zseninek számítottak. Aztán elérkeztünk egy határhoz, aminél már továbblépni fényleg csak az újabb technika segítségével volt lehetséges, ez volt az "Amigás-korszak", de itt a gép-cserével valóban hatalmas minőség

ség, - játszhatóság, - hangulat, - feladatok összetettsége, - pilóta iskola (szimulátor jelleg).

Grafika: Önmagában szebb, mint az etalonok vektorgrafikás tája. De csak esnek hasra a foto-realisztikus tájak látványától... Mivel általában a sebesség rovására szép a "tájkép", nekem fenntartásaim vannak velük szemben...

Az Apache-ban sokkal jobban élt a táj, felejthetetlen élményt adott, amikor a repülőteren felszálláshoz besoroló gépek fölött átrepültünk, majd ugyanezek a gépek a frontvonalhoz közeledve megelőztek, és előkészítették a terepet a további egyengetéshez... A HIND-ben az emberek gépem meglátva felvesztve menekültek, vagy álltak céltáblát, meg paradicsompürevé nem darálták őket lövedékeim.

Hanghatások: majdnem ugyanaz, a HIND motorzúgása mégis tovább volt elviselhető.

sugárzott, amelyet teljes egészében már a HIND-be sem tudtak átvenni a szerzők. Talán az a ferge-teges nyüzsgés - ami egy hadigépezet beindulását annyira jellemmez - volt az, ami ilyen emlékezetessé tette számomra.

Az AHX-1-ben bár láthatók harc-kocsioszlopok, ide-oda száguldó dzsípek, ellenséges helikopter géppár, de mintha statiszták lennének egy filmfelvételén, nem igazából a dolgukat végzik, hanem esetenként kerülgetnek, ahogyan azt a rendező bácsi elvárja tőlük a hangosbeszélőjén keresztül. Mint amikor a fagyú visszanyal: érdekes, de nem ez a dolga...

Feladatok összetettsége: Egy ebéd elkészítése a piaci bevásárlástól, a terítésig, tagabb értelem-ben a mosogatásig tart. Az AHX-1 úgy "főz", mint ahogy a TV-szakácsoktól szoktuk látni: minden előkészítve, nekünk már csak a for-

tyogó vízbe kell szórni az aprósá-gokat. Közben elmarad az élvezet, amit a hagy-ma felszele-telesénel ér-zünk...

Pilóta iskola: Természetesen badarság lenne azt állítani, hogy az Apache vagy a HIND megjelenése után apró heli-kopter-vezetők kezdtek el rohan-gálni az utcán,

akikre fejevadász cé-gek csaptak le, jobbnál jobb állás-ajánlatokkal. Mégis magasabb is-kolának éreztem az ott szerzett tapasztalatokat. Igaz, az egyetlen elvégzése előtt ki kell járni a középiskolát is...

A program tehát megmerítettett, és ha könnyűnek nem is, de az etalonoknál könnyebbnek találtatott.

SzJVC.

ahx-1

GT Interactive/Pixel Multimedia,
http://www.gtinteractive.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P120, 16MB RAM, 4xCD, WIN95,
DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P166 MMX, 32MB RAM

Kedvet kaptam hozzá, hogy az
Apache-ot újra elvegyem...

73%

Kedvenc képernyőm
a töltögetés...



A tájkép ugyan nem rossz, viszont a
szépség a sebesség rovására megy



gi ugrás következett, kaptunk is valamit a befektetésünkért. Sokkal gyorsabb, és szebb grafikát, nagyságrendekkel jobb hanggal. Jobban hasonlított egymáshoz a "Szancsó" gépe a "Keféhez", sokkal szabványosabb volt az egymáshoz átadott ismeretanyag.

Nem volt annyi ismeretlen eredetű lefagyás, és az operációs rendszer fel-találójának anyukája sem oszlott annyit. Mint manapság. Lerá-gott csont szidni a Win-95-öt, de képtelen va-gyok hozzászólni, hogy 2-3 havonta le kell törölnöm, majd in-stallálnom, mert egy balul sikerült telepítési kísérlet után a legkülön-bözőbb agyáramokat képes produ-kálni, amin még a törles nélküli új-ra "felrakás" sem segít. Tehát visszatérve az eredeti témához: ha a HIND-nek csak az lenne az egyetlen pozitív tulajdonsága, hogy az még DOS alatt, és 486-os procival is remekül futott, már ezek a tények is fényesebben csillogtatnák szememben rotorjának lapátjait.

De, hogy senki se vádolhasson elfoglaltsággal, nézzük az összeha-sonlítás további szempontjait: - grafika, - hanghatások, - sebes-

Sebesség: lassabb, mint az etalon programoké volt, holott a szimulátoroknál (egy helikopternél pedig főleg!) jóval lényegesebb a sebesség, mint a látvány!!! Jó lenne, ha ezt végre felismernék a szoftver-nyártók is. A lebegés érzékeltése a finom elmozdulások, amit egy-egy szállókat okoz, a 3 dimenziós térben való csúszkálás, bólogatás, pörgés százszor többet ér, mint-hogy az egymást követő állóképeken össze tudjuk számolni, a kilo-méterek tövében enyvesz fűszálak számát!

Játszhatóság: A HIND-dal, de főleg az Apache-csal hónapokig játszoltam, végigrepültem bennük szinte minden küldetést. Velük meg kellett tanulni repülni, hogy egy nagyon sok pontot érő bevetés pontszámát nehogy letörölje egy, a leszállás fázisában kerekedett légörvény. Az AHX-1 még nagyon friss ahhoz, hogy meg tudjam je-solni, meddig tartom az érdeme-nek, hogy nyomon foglalja, a mintegy 10-11 megányi helyet. A vezetéséről viszont elmondhatom, hogy jóval egyszerűbb, mint a versenyfarsaké. "Mazsolák" festhetik rá a T betűt.

Hangulat: Az Apache Longbow már a felszállásnál olyan hangulatot

szaki fejét követelnék, amiért a korral, fejlődéssel (szerinte a most már egyre inkább gusztustalanul ráerőltetett üzlet- és piacpolitikával) haladni nem nagyon akaródzó nézeteinek, hangot adni merészel.

Tanmese: Mi, akik még a jó öreg C-64 szárnyai alatt kezdtük magunkba szívni a számítástechnikai kultúra alapjait, jobban emlékszünk arra, hogy bizony egy-két év alatt mekkora óriásit fejlődtek az egykori játékiprogramok, anélkül, hogy félvényként "bővíteni", ne adj' Isten cserélni kellett volna, az akkor még szeretett, imádott számítógépet! Sokszor néztük hitetlenkedve, hogy meddig lehet elmenni, hogyan lehetett még ezt,

páncéltörő rakéták, meg az a név tulajdonképpen, hogy rendszerint egy dombo fedezésére húzódnak. A taktikus parancsok viszont csatlakozni megkérülik őket, és hálóról durrant betélik egyet. Amire ugyebár nem igazán "lének" ... Mitánna pedig a külvilág veszélyt jelent magzó célpontoktól megszabadulunk, könnyelműen elvárhatjuk az elléket is, és továbbá lehetünk a kiképzés utolsó szakaszába.

Az utolsó szakasz a kombinált fogvatartást tartó támadást gyakorolhatjuk. Egy két Ábramstól és két Bradley-ből álló páncéloszázadoszál ellékre is egyen kell rágnunk az ellenség feléit támadni földet (BMP-k), majd meg kell semmisítenünk a támadó pontjukat, amelyet T-72-cek és BMP-k védőmesterek.

Szok akkor folytatni ha, ha beemlékünk lélek ki, ha a szék után többet a szakasz többi páncélszál (például a Bradley-ek) csatlakozásukra használjuk: emeljük felre megvárjuk, de amíg az ellenséget leküzdjük, addig mi csapunk az ellékre vagy a hátréba kerülünk. A feladat második szakaszában a létező fegyveresek kombinált támadásának elvégzése a cél. A légi támogatásért lehetőséget Ábramstól helikopterek parancsok durrantásukra kitérnek és lehetőséget az ellékre, de fel is kerülnek, az ellékre.

Ami két csapatra osztanak (ha páratlanok lennének akkor a számítógép kiegészíti a gyengébb oldalt), és az a felgyű, amelyik végül kilévi az ellémet összeszámját. Mindkét típusban egyaránt létezik bármelyik játékos tűzvérségi támogatást, az ill. Deedmentek-pályán, ahol mindenki egy számítógép támaszt vezet, viszont nem. A klasszikus DM szabályok alapján mindenki mindenki ellen.

Kétféleképpen bármelyik perspektívából, vagy a tér érzékeléséből (Mint: nem biztos, hogy a távir lehet olyan célpont, amit a parancsok a toronyban látva lát). A huzalozás a sok huzaltól mielőtt kioldott komplikált, és egy jobb játékosnak lényegesen egyszerűsíthető, és fel már nem is tessék, hogy a kiléző nézeli képe.

A FOLYÓNÁL TANKOLUNK!

Golya viszi a fiát...



A toronygéppuska elsősorban légi célpontok ellen hatásos, de ezt lehetleg ne a saját helikoptereinken próbáljuk ki



A helikopterek megkezdik a műsort (a célpontok egyébként a következő waypoint irányban fogják keresni). Légi támogatást egyébként több alkalommal is kérhetünk. A tűzvérségi támogatást elsősorban az álló célpontok ellen célszerű igénybe venni. Az utolsó kiképzési tervet sikeres teljesítése után véget ér a játék.



A békefenntartó erők csupa békés eszközzel igyekeznek a békét fenntartani

kon kívül elegendő a tűzér perspektíváját használni. Az mondjuk kicsit meglepő volt, hogy az átvezető képsorok hal számítógépes animációk, hol videó (az állóképek meg néha renderelték, néha meg fotók) voltak, de ez engem nem zavart. Az egyetlen gyenge pont a zene (illetve: az úgynevezett "zene"). De engem nem zavar, hogy a zene a számítógépes animációk abszolút nem érdekelt a zene aláfestés – beteszem a CD-be a "Walküre színművét", aztán hejho, lenyűgöztünk bele! Tegyetek ti is így, én meg zárom soraim, üdvözléssel a harcomzóról!

CoVoy

célis taktikák, azaz hogy a várható támadással minél nagyobb tűzvérségi ellétre állítsunk szembe. A Backspace-re hejvő menüben adhatunk a formációra vonatkozó parancsokat a szakasz

vezetését lehetünk, majd megkezdhetjük a többi hadjárat küldetésének teljesítését. A mongol fogvatartás elleni Solo Duty ugyan a szerzők szerint még mindig tréning, de azért abban már elég húzós akciók lesznek. A sorrend szerint egyre nehezebb hadjáratokkal és küldetésekkel egy jó darabig elszórakozhatunk (különösen hogy – lévén mobil hadviselésről szó – ugyanabban a küldetésben a rendszerint változó helyzettel találjuk szembe magunkat), de azért a játék akkor lesz a legszórakoztatóbb, ha főben fekszünk neki!

A játékot soros porton, modemen vagy IPX hálón keresztül nyomonköveti maximum nyolc játékos. Ha a Cooperative mód hat küldetésének valamelyikét választjuk, akkor minden játékos ugyanazon az oldalon harcol egy szakasz parancsnokaként, és a számítógép ellen próbáljuk elérni a taktikai célokat. A Red on Blue Exercise öt küldetésében a játékosok szak-

va, a kiléző tankok pedig véletlenszerűen jelennek meg a pályá valamely pontján. Kíváncsi lennék, hogy mondjuk Rommel mit szólna egy ilyen partíhoz.

A játék szerintem a maga nemében fokéletesen van prezentálva. A grafikai kivitelezésről, meg a játékról egy általában rögtön az jutott eszembe, mint ha az Extreme Assaultot levitték volna a földre, mert a számítógépes animációk éppen egészséges mennyiségű akciót mellékeltek, ráadásul állítható a valóságosság is. A képsorok nem akartak csodát művelni és nem erőmükre írták a játékokat: a játék stílus 640*480-ban kényelmesen szórakoztató látványosság nélkül viszont egy mezei, 3D kártya híján levő P133-on is láthatóan sebességgel fut, nem is beszélve olyan kis háttérzaj szépségeiről, mint mondjuk a tank zölty-

többségi egységének. Az oszlop (Column) elsősorban menetben használatos, amikor támadás egyfelé nem fenyeget. Vonalba (Line) vagy ékbe (Wedge) célszerű rendeződni frontális támadásnál, jobb vagy bal állók (Refuse Right/Left) ha a feltételezhető célpont valamelyik szárnyon várható, míg a gyémánt (Diamond) alakzat ajánlott, ha hátrébb jöhet a támadás. A toronygéppuska és az ellenség helyzetének a függvénye, hogy szoros vagy pedig laza alakzatban célszerű haladni. A formáció meghatározásánál nem utolsó szempont, hogy egy-egy küldetés sikertelene

ARMORED FIST 2

Amvalogic

<http://www.amvalogic.com>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: Pentium, 16MB RAM, 4xSD, 3D-kártya (minimálisan hangkártya)
Ajánlott: 32MB RAM, joystick

88%

Aki csak egy kicsit is érdeklődik a lövöldözős játékok iránt, annak nem lehet ismeretlen a Virtua Cop eddig megjelent két része. A játéktérmetekben ez volt az első olyan automata, ahol amellet, hogy egy fénypisztolyt szorongathattunk a kezünkben, a képernyőn real-time grafikával felbukkanó terroristákra tüzelhettünk. A sok FM Videóra alapuló hasonló típusú anyag után a Sega úttörőként alkalmazta a háromdimenziós grafikát e téren, minek hatására már nem csak egy két variációs filmet (eltalálom, vagy nem találok el a

látott pályákat: egy különleges rendőri erő tagjaként Virtua City különböző pontjain három – egyre nehezező – akcióban vehetünk részt, s mindegyik végén egy-egy főellenséggel kell leszámolnunk. Fénypisztolyról sajnos PC-verzió lévén nincs szó, az egyetlen szóba jöhető irányító az eger. (Játszhattok billentyűzettel is, de köve hiszem, hogy mentek vele valamire.) Az első küldetésüknél észszerrabláshoz riasztanak minket, a sisápkás haramiák nem haboznak a rend őreire tüzet nyitni. Az üzletben a tűzharcnál vigyáznunk kell a néha elő-

harmadszorra a terroristák a metrórt szállták meg, akik így ismét sok civil életét veszélyeztetik. A játék előző részéhez képest lényegesen különbség, hogy mindegyik helyszínén egy idő után kettéágazik az út, s ezeken a helyeken mi választhatunk. Például az utolsó pályán egyrészt metrózhatunk tovább, másrészt viszont a Saturn-utat választva visszaülhetünk az autókba – ez utóbbi talán a hosszabb és nehezebb megoldás. Gyakran különböző tárgyakat, illetve bizonyos személyeket kilőve új fegyvereket (mint pl. shotgun) is felvehetünk,

ha helyezkedni, azaz fedezékbe bújni. Erre csak rövid időnk van, ha ezt túllépjük, a gép automatikusan helyez el minket. Ezután az ellenséges fazonok tök egyszerre bukkannak elő, s nekünk igencsak pontosan és gyorsan kell leszédnünk őket (a kamera automatikusan áll rájuk), hogy még idejében megtaláljuk az ellenfelünket, aki ott les ránk valahol közöttük, s ugyanúgy keres minket, mint ahogy mi keressük őt. Az egyenruhás ellenfél felismerése nem okozhat gondot, a gyengébbek kedvéért még egy villogó háromszóggal is megjelölték. Ha esetleg ő venne észre minket előbb, arra egy csipogó hang, és a képernyő sarkainak a villogása jelez – ilyenkor már szinte semmi esélyünk. Ugyanúgy, ahogy a fő játékban, itt is életre megy a játék, de itt csak az ellenfél lövése "halálos", illetve a tűszok megölésekor veszünk életet. A többi gazdickó is ekkor ugyan, de azok a találatok csak rövid ideig bénítanak le.

A PC-verzió tehát kétségtelenül jól sikerült, még hálózati játék is van. Csak azt sajnálhatjuk, hogy a játék Win95 alá íródott, és Direct X-et használ – mely rendszer véleményem szerint a Plug&Play kifejezés megcsúfolása. Nálam például megsejt, hogy menet közben elment a hang, de ami még rosszabb: a program nem volt hajlandó használni a 3D kártyát, noha elméletileg támogatja. Persze ha akkurátusan körülnéz az Interneten ez ügyben, lehet hogy találtam volna valami megfelelő dri-

paszt) láthattunk, hanem valóban aktív résztvevőjévé váltunk a játéknak: a gazdickókkal többféle módon lehetett végezni, szétlőhettük a tereptárgyakat is, hordókat robbantgathattunk, stb.

Sajnos a Sega a PC-s konverziókat úgy tűnik nem sietti el: az első rész is jó két éves késéssel érkezett meg a tavalyi év elején, s most a második résznel is ugyanez a helyzet. A CD természetesen tartalmazza a játéktérmetben már

bukkanó civilekre, majd egy autós üldözés veszi kezdetét. A menekülő rablók a kocsiból továbbra is visszalógnak, roncsoljuk hát szét a kereküket, úgy, hogy a kocsi felboruljon. A második küldetésben a

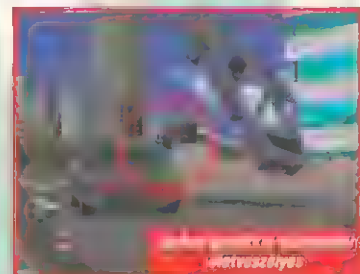
polgármestert kell megvédenünk, akit egy luxushajón tartanak fogva több tüsszel egyetemben.

ezek sajnos csak az első bekapott találatig maradnak nálunk, ezért különösen vigyáznunk rájuk. A gép minden célba talált lövésünket

pontozza, külön értékeli a hármas találatot (amikor a gengsztert szitává löjük) és az ún. Justice Shotot, vagyis az olyan lövést, amikor csak a bűnöző fegyverét találjuk el. Szintén pontszerzés céljából megpróbálhatjuk likvidálni a "Hé!" felkiáltással csak egy másodpercra előbukkanó alakokat, vagy azokat a csibészeket, akik már menekülnek, s így veszélyt tulajdonképpen már nem jelentenek.

A PC-verzió a külszint tekintve egy az egyben megfelel a játéktérmeti au-

tomatának, igaz, egy sima Pentiumon a sebesség inkább csak VGA-ban élvezetes. (A Display menüt az F4 gomb lenyomásával hozhatjuk be.) Egészen meglepő a Segától, hogy a konverzió az opciókat tekintve még plusz újdonságot is tartalmaz – az eddigi Sega átiratokra ez eddig nem igazán volt jellemző. A Proving Grounds három gyakorló-pályát jelent, ahol festékpisztolyos párbajra hívhatjuk ki a kollégáinkat. A játék menete itt meglehetősen szokatlan, ha nem vagyunk tisztában a szabályokkal, valószínűleg csak értetlenül pislogunk, mitől is halunk meg. Többször a lényeg: miután kiválasztottuk a gyakorlóteret, először meg kell határoznunk, hol kívánunk lö-



ver programot, de én már csak olyan "röglőmód" vagyok, hogy azt szeretem, ha egy játékot csak bera-
kok a CD meghajtóba, és már játszhatok is vele.
Esetleg túlzottan igényes lennék?

V.Z.

Sega/AM R&D Dept. #2
http://www.sega-europe.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATOSSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 3x CD, Win95,
586 kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P133 vagy P166 MMX

80%

ZSARULESEN

Superbike (S)turné

MANX TT

A Sega híres játéktérmi motorversenyének, a Manx TT-nek a PC-verziója immáron sorrendben (az eredetivel együtt) a harmadik, amit ki próbálhattam: a Saturn-verzió után ismét egy kitűnő átirat látott napvilágot. A helyszín az ír-tengeren lévő Manx nevű sziget, ahol már sok-sok éves hagyománya van a különböző motoros versenyfutatoknak. A Sega ezek közül a gyorsasági motorok versenyét szerezte ki a játékához, vagyis az ún. Manx TT versenypályákat helyezte át a játékába. Egy könnyebb, rövidebb tengerparti pályát próbál-

haladni. A konzolos Saturn-üzemmódhoz hasonlóan itt is van egy speciális, ún. PC-mód, ahol további három játéktípust találunk, és ahol már nem csak a váltó típusát lehet meghatározni, hanem nyolc motor közül szelektálhatunk. A Practice móddal gyakorolhatjuk be az egyes pályákat: bármelyiket választva voltaképpen különálló, tét nélküli futamokon vehetünk részt. Kisebbségi bajnokságnak fogható fel a Challenge: ennél sorban haladva mind a négy pálya teljesítése a cél (a két pályának van fordított módja is). Az első három versenyen csak dobogósnak kell lennünk, az utolsón viszont elsőnek kell célba érniünk – már amennyiben győzni akarunk. Ha netán ez sikerül, akkor válik aktívá a SuperBike verseny, ahol újabb három járgánnyal bővíti a választék. Ezek természetesen sokkal frankóbb motorok, mint a többi, persze szükség is lesz rájuk, hiszen a SuperBike versenyénél az ellenlábasaink is bekeményítenek. A Time Trialnál azon kívül, hogy minél jobb időre kell törekednünk, még

képp a joy ajánlott. Két nézet közül választhatunk (C), igaz, a belső nézet nem túl hasznos, ugyanis a perspektíva mereven a motorhoz van "rögzítve", mi-
 nek következtében a kitérő (kitérősköztől) egy idő után jóvá kell kerek az ember szemé. Az irányítást tekintve a konzolos verzióhoz képest újdonság, hogy (billentyűzet használata esetén) a bal Shifttel gyorsabban dönthetjük be a gépet, a Ctrl lenyomásával pedig megtarthatjuk a kívánt szöveget. Moha ez így önmagában jó ötletnek tűnik, nem nagyon hiszem, hogy ezt a módszert bárki is meg tudná szokni, valószínűleg inkább csak érdekesség marad. Helyette a már bevált "rángatós" kormányzást javaslom, már csak azért is, mert nyugodtan bedönthetjük kajakra a motort, a gumik alig csúsznak meg – így érzem, eddig ez a legkönnyebb verzió. Sajnos a nyolc motor között szembeötlő különbség nincs is, sem az értéktartásban, sem a gyorsulásokban nincs túlzottabb el-



Zsonglőrmutatványának sem rossz: hárman egyszerre a levegőben



A mi motorosunk ugyan nem tud elesni, de a többiek szépek bukafecskének az aszfalton

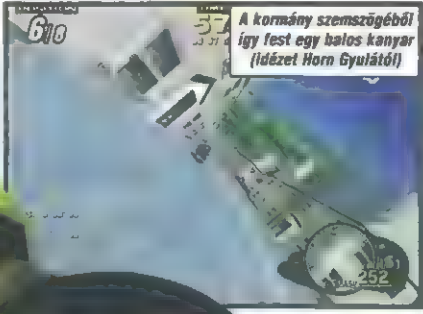
hatunk ki testközeli, és egy jóval nehezebb, főként a part menti városban haladó hosszabb útvonalat, amelyeken bátyerős motorok kormányába kapaszkodhatunk.

Ha az Arcade módot indítjuk, szinte teljesen ugyanazt kapjuk, mint a játéktérben: választhatunk a két pálya közül, majd megadhatjuk, hogy automata vagy manuális váltóval akarunk menni. (Az utóbbi képernyőn mellesleg zenét is választhatunk.) Ennél a játékmódnál az elsődleges cél az, hogy sikerüljön végigmenni a pályán, ahhoz minden ellenőrzési ponton az időlimíten belül kell át-

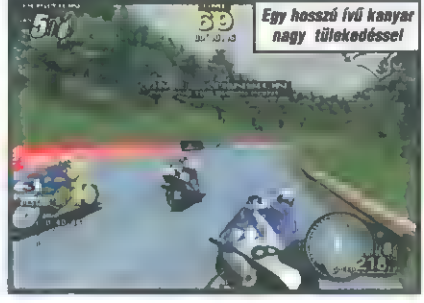
"szellemmotorost" is bekapcsolhatunk, vagyis a legjobb körünk szellemképét aktiválva láthatjuk, hol lehet esetleg még javítani egy-egy kanyarvételén.

Sajnos PC-n nem csináltak osztott képernyős, két játékos módot, viszont van modem vagy hálózati játék (multiplayer) – hálójában ráadásul akár nyolcan is versenyezhetnek egyszerre.

A motor irányításához a billentyűzet mellett analóg joystickot is használhatunk, a Finomhangszabókhoz minden-



A kormány szemszögéből így fest egy balos kanyar (Időzet Horn Gyulától)



Egy hosszú ívű kanyar nagy türekedéssel

palánkokon a szövegek, és rossz irányba mutató tereleőnylak sem tövesztene meg minket. A Manx TT PC-n akár a Moto Racerral is felvehetné a versenyt, bár az igazat megvallva ehhez a két pálya azért túl kevésnek tűnik.

V.Z.

manx tt

Sega Perfect Entertainment
http://www.sega.com

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZATHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA**

Minimum: 120, 16MB RAM, 2x CD, Win95
Kéret: 1280, 30FX-kártya, 30FX-kompatibilis hangkártya

Szép és gyors 3D-kártya nélkül is, de túl kevés a pálya

85%

évezetes sebességgel jeleníti meg a gép, ráadásul a 3D-s környezetet válogatás (az options menüben) kitalálhatjuk manuálisan úgy, hogy egyáltalán nem láthatjuk, amint a program felépíti a terepet. A CD-n mindentől függetlenül megtalálhatjuk a 30FX-es verziót is, de a kártyával csak egy kicsit lesz gyorsabb a játék, és persze a pixelek tűnnek el – szóval a 30fx nem nélkülözhetetlen. Pozitívan lehet értékelni, hogy a megfordított és tükrözött pályákon a textúrákat nem felejtették el átfordítani, így azokon is jól olvashatók a

Amióta Ridley Scott vészjósló látomása, a Blade Runner megelevenedett a filmvászonon, számtalan más filmben és játékban is ugyanazt a lehorgoló jövőképet láthattuk visszaköszönni: legutóbb például az Ötödik Elemben. Koszos, túlnépesedett városok, korrump kormányok, élet és halál fölött uralkodó mammutcég – nos, állítólag ilyen jövő vár ránk. A G-Police is egy ilyen világba kalauzol minket, egészen pontosan a 2097-ik esztendőbe. Fon-

a a Földi Koalíciós Kormány úgy dönt, hogy rendfenntartó erőket hoz létre az új városokban: megalakul a Government Police, vagy egyszerűbben – G-Police.

A G-Police tagjai egytől-egyig önkéntesek, többnyire olyan fickók, akiknek valami balhéjuk volt a Földön, s ezért menekülnek. A G-Police ideális munkahely mindannyiuk számára, mert itt nem kérdezik, ki honnan jött. Történetünk hőse, Jeff Slater is csatlakozni kíván, ám ő egészen más ekből. A

sem lesz egyszerű feladat, ezért javasolom, hogy mindenki a tréning, küldetésekkel kezdje. Gyakorolhatjuk a navigációt, a célpontok befogását, a fegyverek menet közbeni "feltankolását", stb. A billentyűzet alapkiosztásánál a gépet a kurzorgombokkal tudjuk forgatni, a tolóerőt pedig a jobb Shift/Ctrl gombokkal szabályozhatjuk. Emelkedni, illetve süllyedni helyben is tudunk, ehhez az S/X gombokat kell használnunk. Eggyel odébb, az A/Z gombokkal válogathatunk a fegyverek kö-

lik, melyekben összesen 35 éles küldetésen vehetünk részt. Járőrözve kell biztosítanunk a város nyugalmát, minek során persze mindig belekeveredünk valamilyen zűrös ügybe. Az első küldetésben például fegyvercsempészek után "nyomozunk". Meg kell mondanom, hogy nem kezdőknek való az anyag: már a harmadik misszióban úgy bekeményít a program, hogy csak kapkodjuk a fejünket, melyik ellenséget is lövük először. Nem azért nehéz a

SZOLGÁLUNK ÉS VÉDÜNK!-A JÖVŐBEN IS



A képen látható külső nézet, kétszempontú látványos, de gyakorlatilag használhatatlan

tosak azonban az előzmények is, melyek a következők: 2057-ben globális energiaválság alakult ki mert gyakorlatilag kimerültek a Föld energiakészletei. 2079-ben megkezdődik a világűr meghódítása, gyarmatosító verseny indul a Föld nemzetei között, ami hamarosan egy űrbáharodásba torkollik. A harc három főbb létszámcsoportha között zajlik: a technológiai, a biológiai és a kémiai. Az űrben a kolonizálás a legfontosabb, mert az űrben, mintha bármikor az űrben összetalálkozhatnánk. Ezen kolonizálják a bolygókat, a planétákat, de az új kolonizációkban anarchia uralkodik, a törvények megszűnnek. A közvélemény visszaállításának érdekében

rendőrök között úgy dönt, hogy néhány idealista, aki azt hiszi, meg tudja változtatni a világot. Ilyen volt az ő nevére is. Bizony már sok volt, ugyanis nemrégiben történtes körülmények között meghalt. Állítólag öngyilkos lett. Slater tehát ezen ügyben akar nyomozni, és ezért jelentkezett a szervezetbe HAVOC-phótának. Ma meg is érkezett a Jupiter holdjára a HAVOC, és az ő feladata az, hogy megvédje a HAVOC-t. Ne várakozzunk hát!

A HAVOC KEZELÉSE

Először azonban tisztázzuk, mi is az a HAVOC. Mai szemmel azt mondhatnánk rá, hogy egy helikopter, de persze az az állítás nem állja meg

egészen a helyét, hiszen rotor helyett sugárhajtás tartja a levegőben. Állig fel-fegyverezhető és vastagon páncélozott harci gépről van szó, amelyek a háborúból kerültek a rendőrség kötelezőbe: ez a leg-hatékonyabb eszköz az egyre vadabb bűnözés ellen. Már csak az irányítása

zúl, majd tüzelni a bal Ctrl-lal tudunk. A célpontot "átvilágítani",

azaz a célpontot fegyverrel befogni a C-vel lehet. A bal Alt használatával gyorsabban tudunk fordulni, valamint érdekes még az S+X egyszerre való lenyomása, amivel dőlésszögletől függetlenül egy magasságban tarthatjuk a gépet. A gyorsabb haladás érdekében utánégetőt is bekapcsolhatunk, ehhez a megfelelő irányú tolóerőt kell duplán lenyűnünk. A gépet többféle külső és belső nézetből irányíthatjuk (Space), ha pedig valahol eltévedünk, még térképet (Map) is behívhatunk, bár ezt sajnos csak a Pause-menüből tehetjük meg (Esc). Ha a térképen vagyunk, az emelkedés gombjaival közelíthetünk a részletekre.

A CÉLOK ÉS A HOZZÁJUK SZENTESÍTETT ESZKÖZÖK

A játék cselekménye 7 fejezetre, azaz 7 nagyobb városrészre osz-

dolgoz, mert az ellenség túlerőben van (bár ez is igaz néha), hanem mert általában másokat kell megvédenünk. A hatalmas felhőkarcolók között egy-egy rendőrautó



Az ellenség itt húz el az utron előtt, én meg csak az épületeket bámulom



Az utcai csopattal hirtelen egy csomó: a civilok még csak meg sem állnak bémészkedni

konvojra kell vigyáznunk, esetleg egy nagyobb cég igazgatójának a limuzinját kell megővünk, miközben ügyelnünk kell a civilek sértettségére is, hiszen a földön és a levegőben egyaránt nagy a forgalom. (Legalábbis akkor, ha nem csökkentjük le.) A támadók ráadásul mindig párosával (és természetesen légi járművekkel) jönnek, ezért ha sokáig szüszmötölünk az egyikükkel, addig a másikuk el is intézi a megvédendő személyt. Némi angol nyelvtudás is szükségeltetik, ugyanis a küldetések több részfeladatból állnak, és hogy épp mi a teendő, azt rádión keresztül hallhatjuk. Az irányítunkon hiába mutatja a piros

avagy sem, esetleg csak az autóját tegyük működésképtelenné.

A fegyverek választéka a későbbi küldetéseken bővül jelentősen – érdemes tehát haladni. Az alapgéppuskához örök lőszerünk van, ám a folyamatos használatból sajnos bemelegszik. A komolyabb feladatokhoz aztán kapunk különféle hatásfokú rakétákat, hőkövetős rakétákat, bombákat, lézerfegyvereket, vagy elektromágneses paralizátort, amivel lebéníthatjuk az ellenség járművét. Van olyan is, hogy nekünk csupán a célpont megjelölése a dolgunk (Beacon), és a megsemmisítés másokra vár. Fegyvereket sokszor menet közben is felvehetünk, az ilyen helyeket majd mindig jelzi a gép. A legveszélyesebb küldetésekhez általában segítőtársat is kapunk (Wingman), őt ugyanúgy

tudjuk "használni", mint a fegyvereket: egyszerűen csak ki kell jelölnünk neki a célpontot, majd ráuszítanunk. Egy dologra nagyon ügyeljünk: páncsncokaink elég érzékenyen vesznek, ha véletlenül

a saját gépeinkre lövünk, ezért a befogásnál a bal felső sarokban lévő ábráról mindig győződjünk meg arról, hogy nem a mieinket vettük célba. Az eligazodást segíti a radar is, melyen a kollégáink kékkel, a civilek fehérrel, a NanoSoft járművek zölddel, végül a Krakov járművek pirossal vannak jelölve. Ha már be van fogva valaki, azt egy négyzet jelzi. A radar egyébként két körre oszlik: az alsó jelzi a talaj szintjét, a felső pedig a mi magasságunkat.

JÓ MUNKAHOZ 100 KELL?

Ezzel tulajdonképpen a lényegét el is mondtunk erről a játékról. Hogy a szokásos értékelésre rátérjünk, én igazándiából egy kicsit többet vártam a

G-Police-től. Úgy három éve hallottam először, hogy hamarosan itt lesz, ezért azt gondoltam, ilyen sok munka után biztos szuper lesz az anyag. Az alapkonceptió ugyebár az volt, hogy egy eddig soha nem látott komplex várost építsenek fel, civil forgalommal, a valóságot megközelítő grafikai megjelenítéssel. Ami pedig megvalósult

Majdnem összeütköztünk – ráadásul a találatot is én kaptam

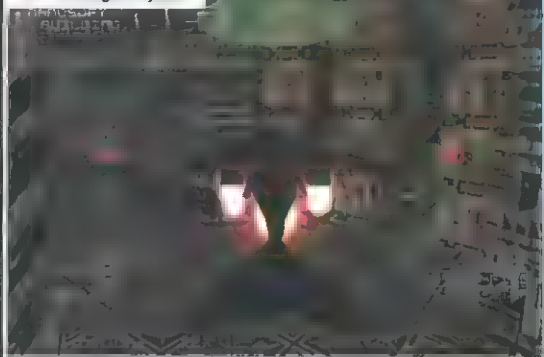


ebből: valóban elég változatos épülettömbök között cirkálhatunk, amit az itt-ott felvillanó Diesel és Fuji neonreklámok tesznek élet-szagúvá, de a városrészek nem túlzottan nagyok, a grafikában pedig semmi extrát nem találtam, az oszlop nélküli közlekedési lámpák például kifejezetten idáig nem mentek ki. Azt persze elismerem, hogy a terep kiterjedése fölfele nem csekély (hiszen felhokarcolók között repkedünk),

azonban az összképet tekintve egy régi mondás jutott az eszembe: sokat akar a szarka, de nem bírja a farka. A programozók csak ugyan egy monumentális környezetet építettek fel, csak arra nem gondoltak, hogy ehhez, milyen gép fog kellene. Vegyünk például egy P133-ast, tegyünk bele egy 3Dfx kártyát, és rakjuk fel a grafikai effektusokat maximumra. Eredmény: a képtránszmissió láttán nosztalgiaóval gondolhatunk az Amiga 3D-jére – még egyszer hangsúlyozom, 3D-kártyával! Tudom, hogy egy P133 ma már minimum konfigurációnak számít, de azért azt ne mondja valaki (hiszen), hogy egy 3Dfx kártya ma már mennyire képes! (A lényeg az, hogy a gyorsító kártya mellett kell lennie a memóriának, amúgy a játék nem futna, a kártyák kisléptékűek, a hangszórók letisztultak, a megvilágítás az immár szokásos 3D-es világos effektus.) A gyorsító kártya változóval kapcsolatban egy másik hibát is megemlítenék: a színeket ennél a módnál olyan "remekül" válogatták össze, hogy ha például a piros szektorfal mellett megyünk, a radarunk piros jelzéssel teljesen beledolvadnak a környezetbe. A feladatok pedig elég sűrűn ismétlődnek, unalmasak, csak az épületek formája és az ellenség tudása vál-

tozik. Ez utóbbi viszont igen csak szembeötlően: ember legyen a talpán, aki ezt a játékot csalás nélkül végigjátssza. Még tiszta szememre, hogy azért a küldetések között menthetünk állást. Legpozitívabban a játék leglényegesebb részét tudom minősíteni: a generátorok által vezérelt animációk, és a különböző háborús jelenetek, melyek nagyon jól mutatnak, hogy a játékban a legfontosabb

Az utolsó küldetésben az egyik generátor egy szétlötört fát mögött rejtőzik



tökéletes emberi vonásokat és mozgásokat tudnak manapság létrehozni.

V.Z.

A szektor határa mellől valaki bősziroten lövöldöz rám – de már nem sokáig



nyíl, hogy merre van a következő feladat, ha nem tudjuk, hogy mit kell csinálni az adott ponton, könnyedén elszúrhatjuk a küldetést. Például szétlövünk egy olyan kocsi, amit csak át kellett volna kutatni. Gyakran nekünk csak "scannelnünk" kell, majd a vizsgálat alapján CB-n kapjuk a parancsot: kilöjük-e az illetőt.

g-police

Paygnosis

<http://www.gpolice.com>

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, WIN95,
DirectX kompatibilis hangkártya,
ajánlott: P166, 32MB RAM, 3Dfx.

79%

Flashback és Another World rajongók figyelmébe. Sokat kellett várni egy hasonló kaliberű játékra, am a túrelmélet rászólt, pontosabban Oddworldtől történt. Az Oddworld: Abe's Oddysee nemcsak a műfajában hasonló az említett klasszikusokhoz, de grafikailag és történetileg tekintve is kiállja a próbát – természetesen a mai szírvonalon. Na persze különbség az ott van, hogy rögtön belevágunk a közepébe, ebben a játékban nincsenek is emberek.

Játék valójában egy "Hammer"-: már megtörtént eseményeket kell lejátszaniuk, aminek eredményeként mindenképp a történetben fogunk kitörni. Előre szólók: ez azért lényeges, nehogy a játék során elcsúszgasszunk a történet kimentésével, ettől fog ugyanis hogy azután lesz-e, aki majd Abe-et menti meg. (Minimum 50 sorstársunkat kell kiszabadítaniuk.) A ki-

mentésről tudunk először. 1 - Mielőtt 2 - Következő 3 - Várj! 4 - Beszámoló. 5 - Mivel. 6 - Fűtő. 7 - Mivel. 8 - Fűtő. 9 - Mivel. Ezek közül leginkább az első három dologra lesz szükségünk: ezekkel az utasításokkal hívhatjuk oda a többieket a verekedő képződmény gyűjteményhez. A verekedő jelöltek a dímerek portáljait, aktiválhatjuk azokat, azaz kinyitni őket a szobákba tudjuk. Ha esetleg véletlenül elszarjuk a maderákat, megdőlhetnek a szobák: amit visszavetünk, ismét ott lesznek. Amikor majd a szülőföldünkön járunk, sokszor találkozunk olyan földjeinkkel, akik csak bizonyos "kódzavak" elfűtőzése után engednek minket tovább. A fűtők tehát ezért lesznek fontosak. Úgy kell a szobákra, a kódzavakat mindig egy fűtővel kell kezelni. Beszélhetünk az észérként funkcionáló Elummal is, mert a jámbor ártat az alapvető parancsokat ugyanígy megérti, mint a mudokonok. Olaszálhatunk a sligeknek is, bár ők ezt nem veszik túl jó néven. Még idegesebbek lesznek, ha szövegüket kezdünk el mormolni, ezzel ugyanis kontrollálhatjuk a primitív értelmüket megállíthatjuk a

testüket – már amennyiben nem mekkáknak el a képernyőre. Mivel Abe csak a néha fellelhető bombákra tudja támaszkodni, tulajdonképpen ez az egyetlen módszer arra, hogy létfegyverhez jussunk. Érdemes, hogy a sligekkel is tudunk beszélni, így, ennek csak később lesz jelentősége, amikor majd hangfelismerő zárlakat kell kinyitnunk. Ezeknél valójában ugyanazt kell eljátszaniuk, mint Abe-nél a fűtővezérlésnél. El-

A távolban posztoló slig csak bámul, mekkorát tud Elum ugrani



A színpadon egy nagy, sötét, Oddworld nevű galaxis, azon belül pedig a legnagyobb fűtőfeldolgozó üzem, a Rapture Farms. A főhős, egy kis zöld (vagy inkább kék?) (Kékeszöld! - C), kiguvadt szemű, ember-szabású lény, akit Abe-nek hívnak. Abe és népe, a mudokonok a gyárban dolgoznak, pontosabban: rabszolgáimunkát végeznek Mollocknak, a főnöknek. Mollock egy sötét palástba burkolózott, szivárog, gonosz alak, mellesleg a Magog Cartel vezére. Kezében barasztó katalom összpontosul, a galaxis legsötétebb gonoszfejei vannak a parancsokra. Abe ennek ellenére vidám fickó, és akkurátusan súrolja lényesre az üzem folyosóit, mert már régen beletűródott a sorsába. Még túlórázni is hajlandó, éppen ebből adódnak a gondjai. Véletlenül kihallgat egy beszélgetést, amelyből szörnyű dologra jött rá: mivel a gyár által termelt fűtőanyagot már csaknem teljesen kihalnak, új árut kívánnak piacra dobni, nevezetesen a "Mudokon Falatokat", amelyek alapanyaga a jelenlegi munkásgárda. Abe-nek az ötlet persze cseppet sincs ínyére, így tehát nincs más hátra, mint szólai a többieknek, hogy gyorsan húzzák el a csikot. Ez persze nem megy csak úgy hipp-hopp, mert a bösz övök, név szerint a Sligek (ormányos, géppuskával felszerelt primitív lények) csak arra várnak, hogy kilyukasztassák a szüknyőkhöz közel. Az iktóiban egy pillanatra már vasba verve láthatjuk Abe-et, aminek az oka, hogy a

ABE ÉS ÜLDÖZŐI

Émlétként, hogy a játék abszolút korszerű színvonalon lett megalkotva; ezt már rögtön a betölté-



Az agyferdített slig most a saját véreibeit irtja

ET-BŐL NEM LESZ SÜTI!

Ime a próbatételek egyik klasszikus formája (nevezük bunkóságnak)



tesek tapasztalhatjuk: Abe a szó szoros értelmében beköszön a játék elején. A fenti történet egy gyönyörű 3D-s animáció formájában perget le, és az akció abszolút hagyományos módon, 2D-ben zajlik, az ábrák jelenetnek köszönhetően mégis úgy nézünk, hogy valójában 3D-repen mászkálunk.

Abe képessé vált menni még mozdulatra képes: ugrál (Space), bukófecczel (más közben X), megkapaszkodni, kapcsolókat működtetni (Ctrl), köveket és egyébeket dobni (Z), és ami a legfontosabb: kommunikálni is tud a többiekkel. A dialógusok használatát rögtön a főmenüben a GameSpeak program kinyitja. A

sligek nekik a próbatételek, majd a megsejtes (3), jutalmak. A sligek ürességek, melyek annyira, az ilyen ábrák néha nélkülözhetetlenek, hiszen néha olyan helyre kell beküldeni őket, ahová puskával nem tudunk belépni. Az egyik próbatétel az, hogy megadjuk a harangokba is "bele tudunk kilyukasztani", így jász, halak el a kijáratokat nyitó állományok. Az ellenségeink közül a sligek a "legintelligensebbek", ezért a legveszélyesebbek is. Sokszor alszanak az árkülvükön, olyankor el kell menni mellettük (Alt).

vagy szalajnik meg öket (ez utóbbira csak akkor van
hatás, ha az állat nem bírja elviselni a szarot)
és egy kis víz.
Ez az étel
nem csúszkál,
még nem szárad meg, ezért jó.

hazak Ahe tel nem varit valami másra nézve. Len-

**Fontos éretek mellett a tanácsokkal, számokra most
plánoljuk a foglalkoztatásunkat**

[illegible]

Journal of Management Inquiry 18(1)

Ahogy haladunk a jöttékon előre, számítástechnikai eszközökkel (számítógépekkel), amelyekre bízunk az új nyelvi befolyásokat tartalmazó információkat kapunk az előtérben álló szándékainak. Összegezzük a jött szavakkal a nyelv körül rejtő nyelvi formák (is) ha szövegezzük, különféle tanácsokat tartalmazó szövegeket, amelyek nem fog senki, legfeljebb bőségszerűen veti vissza a templom. Persze akik nem értik az angol nyelvet, azok

...két ki, és mind tovább
nyújt ki, a nézők
mind szembe (már a
kezdőben vagy később
és akkor a kezünkbe)
fog bekövetkezni. A haj-
lás irányát és helyét a
"távolság"

**Ha egy félisten morcos,
bizony kő kövön nem marad**

Kit kinyír. Ez kell például a játék végén is. Bár tudom, hogy a fenti tippsorozathoz még bőven lenne mit hozzátenni, remélem ennyivel is mentek volámté. A játékról teljes leírást képtelenség készíteni, hiszen minden egyes helyszín eltérő logikát, stratégiát igényel, így általános, több helyen használható tanácsokat nem tudunk megfogalmazni. A cselekmény roppant hosszú és bonyolult, amit mi sem látni kívánunk jobban megmagyarázni.

Y mincs főlöseges mozdulat hősünk repertóriájában mindig valahol megfigyelhetetlen lesz.

WARAD

[illegible]

**Ha két scrab találkozik,
páholyból figyelhetjük
kettejük viadalát**

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P100, 8MB RAM, 4xCD
16-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P156, 16MB RAM

92%

Bár már elég sok sportágot láttam és közülük többet ki is próbáltam, be kell vallanom, a krikettől nem sokat tudok. Ennek oka, hogy összes eddigi ismeretemet Douglas Adams: A Galaxis Útikalauz stopposoknak című művéből szereztem. Aki pedig ismeri a könyvet, az el tudja képzelni, hogy belőle sok mindent megtanultam, de krikettben nem. Ezután úgy ültem le az Electronic Arts programjával ját-

eredménye volt: Egyrészt bebizonyosodott, hogy az Electronic Arts bármihez nyúl, azt tökéletesen oldja meg. Másrészt most már végképp fogalmam sincs, mit szeretnek az angolok ezen a furcsa sporton.

A játék menete engem eléggé emlékeztet a Baseballra. A krikettben is egy apró golyót kell az ellenfél ütőjátékosa felé dobni. Ez, ha elég ügyes, egy kerítéslécire hasonlító fadarabbal jó nagyot csap a labdá-

ba, majd a tőle jó tíz méterre álló társával megpróbál helyet cserélni. Eközben a dobó csapat többi tagja őrült módon keresgéli a labdát és megpróbálja azt még a helycsere befejezése előtt visszajuttatni a wicketnek nevezett, apró fadarabokból álló kapuhoz. Ha a labda nem ér vissza időben, az ütő csapat pontot szerez. Ha viszont visszajut a labda, és az ütő játékos még úton van, az kiesik a játékból.

hús-vér krikettjátékos. Talán az egyetlen probléma, hogy a felbontást nem lehet 640*480-nál nagyobbra állítani, ezért a körvonalak egy kicsit szögletesek. Bár az is

CRICKET 97

szani, hogy fogtam a botkormányt, nyomogattam össze-vissza a gombokat és próbáltam rájönni a szabályokra. A küzdelemnek két



Az irányítás szerencsére a legalcsonyabb fokozaton nagyon egyszerű. A labda eldobásakor csak az irányt és a falsót határozhatjuk meg. Az ütő játékoskal a helyezkedésre és a megfelelő pillanatra kell odafigyelnünk. Ebben az is segít bennünket, hogy egy kis nyíl mutatja, hova várhatjuk a bogyót. A labdát visszahozó játékosok szintén automatikusan futnak a labda után, és csak a visszadobással kell foglalkoznunk.

Ahogy azonban a nehezebb szintek felé lépünk, egyre érdekesebbé és bonyolultabbá a játék. Itt már a dobó is bevetethet mindenféle trükköket, az ütő pedig 18 különböző módon juttathatja vissza a labdát a játékba. A legnehezebb feladat természetesen a jól megütött labda elkapása és visszadobása. A csapatnak bizony

hihetetlenül kevés ideje van rá, s ha játékosaink rosszul helyezkednek, egyszerűen annyi esélyünk sem marad, mint mókuskak az erdőtüzet.

A játék grafikájáról sok újat nem tudok mondani. A játékosokat az EA Sports sorozatából megszokott gondossággal rajzolták és animálták, így most már azt is el tudom képzelni, hogyan mozoghat a pályán egy

igaz, hogy így a játék már egy átlagos otthoni játékgépen is gond nélkül elfut.

Két-három órás labdahajigálás és keresgélés után végül arra jutottam, hogy a Cricket 97 remekül összerakott, látványos program, de van egy hibája: mégpedig az, hogy krikett. Így pedig engem, aki focin, kosárlabdán és jégkorongon (még ha magyarul is) nőtt fel, egyszerűen nem tud lekötni. A programot tehát



inkább azoknak ajánlom, akikben e sportág iránti, normál ember számára perverznek tűnő érdeklődés már korábban is megvolt.

P.K.



CRICKET 97
Electronic Arts/Beam Software
<http://www.beam.com> www.easports.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Win95,
DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 4xCD

80%

Pontosán négy hónap telt el azóta, hogy az Andretti Racing béta verziójával próbáltam rigogatni a vezetni nálam sokkal jobban tudó pilótákat és a repkedő, pörgő autóm láttán halálra vált közönséget. Szerencsére csak próbáltam, mert CoVboy most jó megérzéssel eltekintett attól, hogy egy félkész programot teszteljünk az újságban. Bevallom, ez idő alatt az én vezetői tudásom nem sokat fej-

hatatlanul sok Indy Car- és Forma 1-versenyt, meg jópár bajnokságot nyert, és ezzel örökre beírták nevüket az autózás történelemkönyvébe. Valószínűleg ezen tetteiknek köszönhetik, hogy az Electronic Arts a CD-n két fontos szerepet is szánt nekik. Egyrészt a fiúk keményen részt vesznek a futamokban, és bizony azért is meg kell dolgoznunk, hogy a hátukat láthassuk. Másrészt az oktató részben elme-

sokkal több lehetőségünk van a grafika és a hang finomságainak változtatására. Külön változtathatjuk a fű, a beton, a közönség, a táj felbontását és a belátható távolságot. Így gépünk erejéhez mindig megtalálhatjuk a legjobb, számunkra legmegfelelőbb megoldást. Az egyes pályák nemcsak útvonalukban, hanem a környék látnivalóiban, rajzolatában is különböznek, és már az is egy külön élmény,

memet. A minimum 133 Mhz-s processzor és a 2 MB memóriával rendelkező videokártya azt hiszem még nem található meg minden háztartásban. És akkor ne is beszéljünk optimális 200 Mhz-ről, mely nélkül a maximális felbontás kicsit lelassul, valamint a 3D gyorsítókártyáról, mely néhány speciális effektushoz, például a ködhöz nélkülözhetetlen. Egy fél óra próbálkozás után viszont kiderült, e

ANDRETTI RACING

Ha a többiek nem zavar-
nak a vezetésben, neha
egész jól szokott menni



Kém. Stílusom azért még
hagy bizonyos kívánni-
valókat maga után...



sélik élményei-
ket, tapasztalataikat,
amiből néhány hasz-
nos ötletet meríthe-
tünk.

A programban mind Indy Car-, mind szériaautóban kipróbálhatjuk magunkat. A dologban pedig az a legérdekesebb, hogy a két járgány teljesen különböző módon viselkedik. Az egyik leng, rugózik, ugrat, farol, míg a másik laposan száguld, de ha egy kicsit megemelkedik, már semmi sem menti meg. Az

autók mozgá-
sának szimu-
lációja egysze-
rűen döbbe-
netes.

lódott, a programon azonban folya-
matosan dolgoztak az Electronic
Arts fejlesztői, ezért most a kész
változat kap helyet az újságban.

Az Andretti-család autóversenyzős
tagozata egy apából és két fiúból
áll. Ez a három ember megszámlál-

Mindkét típusnál ál-
líthatunk néhány dol-
got (sebváltó áttéte-
le, első és hátsó lég-
terelő, gumik), de
túl nagy szabadságra
ne számítsunk. Ennél

amikor
az ember vá-
rosnéző stí-
lusban vé-
gigkocsiká-
zik rajta.
Eközben pe-
dig nézelőd-
hetünk jobb-
ra-balra vagy akár a hátunk mögé
is.

A járgányok irányítása egy nyolc
gombos botkormánnyal nem túl bonyo-
lult, a kezdőknek azonban ajánla-
tos az automata váltó használata.
Az időnként meghibásodó alkatrésze-
ket és a hibázó box-szerelőket
pedig csak azok kapcsolják be,
akiknek már a vérükben van a szá-
guldás.

A játékból az első pillanatban an-
nak gépígyéne keltette fel a figyel-

Bar a motor rendszerint maximális
fordulatszámra pörög, a helyezésem
még mindig a sokévi átlagot idézi



befektetésekért cserébe döbbene-
tes élményben lesz részünk. Szó-
val, aki él-hal a profi autóverse-
nyekért, az ne habozzon, mert ezt a
játékot nem szabad kihagyni.

P.K.

Mit nekem te út, ha meg-
y a masina a fúvón is?



ANDRETTI RACING
Electronic Arts EA Sports
<http://www.easports.com>

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P133, 16MB RAM, 2xCD, Win95,
DirectX-komp., hangkártya, 2MB videokártya
Ajánlott: P200, 32MB RAM, 8xCD, 3D-kártya

85%

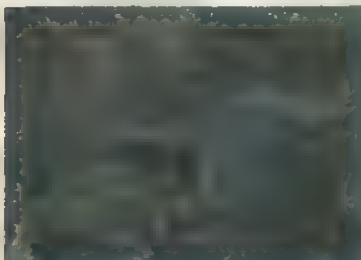
CINKELT LAPOK

TOMB RAIDER II

Miként a mondás is tartja: ígéret szép szó, ha betartják úgy jó. Jőmagam például az előző számban tettem egy kissé vakmerő ígéretet, miszerint a következő számba összehozok egy Tomb Raider 2 megoldást. Hát ez így, ebben a formában nem igazán jött össze, mivel a játékok egy csöppet terjedelmes darab. CoVBoy pedig mereven elzárkózott a hat oldalas Cinkelt Lapok gondolatától. Nem baj, azért valami kusza tippfal-mazt megpróbáltam összehozni, elvégre jónéhány olyan pont van a programban, ahol igen kiadósan és bosszantóan el lehet akadni. Nem is szaporítom tovább a szót, következzen hát némi segítség az első hat pálya végigjátszásához (a többitől majd a következő számban olvashattok).

A NAGY FAL

• A Kínai Nagy Fal környékén bókálászva túl sok gondunk még nem lesz, ezt afféle bemelegítő-szintnek számíthaták a program írói. Komolyabb szitkokat legfel-



jebb a nagy medence után következő "vesszőfutás" csúszhat a mindenre elszánt játékos ajkára. Itt nem is árt minden sikeresen túlélt terem illetve folyosó után menteni egyet – különösen a kis jádesárkány összegyűjtése lesz macerás dolog. Hoppá, még nem is szóltam ezekről a sárkányokról! Minden pályán három sárkányszobor van elrejtve, ezek összegyűjtése az igazán harcedzett veteránoknak való szorgalmi feladat. Az első pályán legfeljebb a harmadik szobor fellelése okozhat gondot, ezt egy hatalmas szakadék mélyén találhatjuk, mely fölött egy kőlépcső segítségével juthatunk át. A sziklaperem környékén barátkozunk egy kicsit a kövek alól előrajzó pókokkal, majd hátráljunk a szakadék pereméhez. Ezután oldalazunk balra, s ugorjunk le a kiugró sziklára. A kis hasadék szélebe kapaszkodva felkászálódhatunk egy kis rejtett odúba – innen már könnyűszerrel lejuthatunk a mélybe. Odalent megismerkedhetünk a kínai fauna egyik jellegzetes darabjával, a Tyrannosaurus Rex-szel (rögtön kettővel is). Néhány bájos kis pandamacska mondogja jobban örültem volna, de hát ez van...

VELENCE

• Itt már keményedik a dolog, amint azt rögtön a pályájának elején előrajzó ellenfelek is jelzik. Igen sok kapcsos-



lőnyomogatás és kulskeresgélés vár ránk, a komoly fegyverarzenállal rendelkező gengszterekről nem is beszélve. A magasabb helyekről mindig kémleljünk körbe, mivel sok (egyébként igen kemény) ellenfelet intézhetünk el a jól bevált lesipuskás módszerrel.

• A csónakházba ugyan beúszhatunk a kapu alatt, de a motorcsónak kicsempészéséhez sajna szükségünk lesz egy kulcsra. Ezt a kulcsot a pálya legelején megjelölő, balkonról lődöző fickónál találhatjuk. A feljutás elég macerás lesz: a csónakházzal szembeni kis házikon keresztül kászálódhatunk fel az emeletre, itt a csodás panorámán kívül kevésbé csodás ugrálós feladatok is várnak ránk. E ponton rá is lehetünk a játék egyik rejtett mondanivalójára: az ablak betöve jó (sajna csak így juthatunk be egy csomó szobába). A kulcsot kívül még egy kapcsolót is meg kell találnunk – mindkettőhöz az ablakok fölül kitesztelt napellenzőkön keresztül vezet az út. Ezután már nyugodtan becsónakázhatunk Velence legendás, ám nem túl készságtalan rendszereibe. Ja, itt nem árt rögtön meggyűjtani egy világító gyertyát, mivel közvetlenül a bejárat jobb oldalán, egy árnyékos kis zugban rejtőzik az első sárkányszobor (a második sárkányra egyébként a kusz szűrés alatt medence mélyén lehetünk).

• Miután "kiszilipeltük" magunkat a csatornából (minden pont azért nem lövök le), rögtön forduljunk balra és gondoláknál másszunk föl a hídra. A hírtelen előbukkanó kis csapatot nézzük meg, kacagjunk egyet, majd töltösk vissza a legutolsó állást – ezt a részt csak trükközéssel lehet megoldani. A napellenzőről ugorjunk a hídra, majd AZONNAL szaltózzunk is vissza. Na, így azért könnyebb lesz... Ezután annak rendje s módja szerint el is elakadtam egy kicsit, míg rá nem jöttem arra a magától értetődő tényre, hogy a gondolákon egy huszáros motorcsónak-rohammal akár át is lehet törni (ez előtt persze nem árt körülnézni a híd környékén). A továbbjutást gátló akname-

TOMB RAIDER

A fanatikus Lara Croft-rajongóknak alighanem ismerősek lesznek az alábbi cheatek, mivel ezek nem sokat (mondhatni semmit sem) változtak a Tomb Raider első része óta. Illetve egy változás azért van: csakis akkor működnek, ha közvetlenül a mozdulatsor előtt meggyűjtünk egy világítógyertyát. Mondjuk a vicc kedvéért egyszer érdemes megpróbálni világítógyertya nélkül is, bár ilyenkor nem árt egyet menteni...

Áttörés a következő pályára: sötét előre, sötét hátra, háromszor forduljunk körbe (a pont körbe) az óramutató járása szerint, majd ugorjunk egyet előre. Egy NAGY halom lőszer, fegyver és elsősegélycsomag: akár az előbbi mozdulatsor, csak a legvégén ne előre, hanem hátra ugorjunk.

zót igen kézenfekvő módon lehet felszámolni: harcoljunk rá a motorcsónakkal s az utolsó pillanatban pattanjunk ki. Ezzel ugyan elvesz a klassz kis járgányunk, de nem baj van máásásk!

• A csatornalejáratról jobbra lévő helyszínekre nem térek ki külön, itt vidám csónakázások várnak ránk. Némi tűzharccal és kapcsolóhuzogatással megspékelve. Különösen embert próbáló helyszín az acélkulcsos/medencés ház, itt ugyanis az ajtó azonnal becsukódik mögöttünk, az emeleh ablakból kiugorva pedig rögtön egy orvlövész fogad minket. Kellemetlen Jőmagam úgy oldottam meg a dolgot, hogy kezemből



vettem a gránátvetőt, egy oldalszállítóval kiugrottam az ablakon és zuhanás közben lőttem ki rejtékből az ádáz ellent. Határozottan ramboid megoldás, nemde?

• A pálya végén igen vidám kus versenyfutás vár hősünkre. Az utolsó kapcsolót lehúzza egy meghatározott idő alatt kell eljutni motorcsónakjával a szint másik végébe. Először is a rámpán kell átlugratni, ehhez a CTRL gombbal gyorsítsuk fel a csónakot, majd egy látványos repüléssel hussanjunk át a hídon. Az időlimit szükségessége miatt e kényes manővert nem árt először hibátlanul végrehajtani. Ezután száguldjunk végig a csatornán, s egy bal, jobb kanyarkombináció után irány Bartoli rejtékhelye.

BARTOLI REJTEKHELYE

• E pályára található név lenne a "Bartoli Erdője", mivel kutyák, örök és csapdák valóságos tömkelegével kell majd megküzdenünk. Az előcsarnokokban tébláboló fogadóbizottság széthessegetése után igazi vesszőfutás vár Larára a szobrok lecsapó pengéi között (odafele rövid iramodásokkal haladjunk, míg visszafelé folyamatosan rohanjunk). Az emeltre való feljutás nem túl bonyolult (forduljunk háttal a ferde faemlévénynek, s egy hátraszálló-előreszálló ugrással próbálkozzunk), itt húzzuk el a kötömböt, ugorjunk fel a helyére, majd másszunk át a romos falszakaszon. Itt jegyezzünk meg, hogy a falak illetve egyéb tereptárgyak textúráját MIN-DIG figyeljük, mivel nem egyszer ez a továbbjutás kulcsa. Odaiktól újabb lelkes hódoló várja hősönket, majd újabb idegesítő ugrabugra következnek. Itt a legadázabb ellenfelünk egy galád napellenző lesz, amiről rendre lecsúszunk. Nem baj, kapaszkodjunk meg a szélén, oldalazzunk el a másik széléig, ott húzódszkodjunk fel és azonnal ugorjunk hátra. Na végül csak kikavarodtunk egy ajtó elé! A gond csak annyi, hogy ide elég körültekintően kell bejutni (a Save Game opció áldásos lehetőségét e ponton már mindenképp érdemes kihasználni), mivel ugrásunk rendre a falon, majd a csatornában végződik. A megoldás a következő: a perem legszéléről, helyből (!) ugorjunk előre, s ekközben tartson lenyomva a CTRL billentyűt. E ravasz megoldásnak köszönhetően az ugrás íve egy kicsit megtörik, s így pont elkaphatjuk a bejárat szélét.

• Odabenn néhány gengszter és kedves kis ölebeik már epedve várnak ránk, itt már kénytelenek leszünk keményebb (s nagyobb kaliberű) eszközökhöz nyúlni.



E helyszínen mondjuk egy ideig körbe-körbe rohangáltam, míg fel nem fedeztem azt a meglepő tényt, hogy a kandalló mélye titkos átjárót rejt (anyáé!!!). Nemsokára át is érünk egy kedves kus összkomfortos szobába – tűz, víz, repülő penge. Rögtön pattanjunk is bele a vízbe, majd kászálódjunk fel a medence sarkában élvő platformra. Igen, igen, újabb visszataszító ugrálós rész vár a kedves játékosra, ahol a legkisebb hiba is végetes. Az első ugrást nekifutásból végezzük el, a többit pedig helyből – meghozza igen szapora ütemben hacsak nem akarunk egy forró meglepetést. A következő szoba szintén elég kellemetlen hely, főleg a csillárról-csillárra ugrálás idegesítő. Ja, egy kapcsoló elég jól el van dugva a plafonon, a keresztgerendán túl, ezt semmiképp se hagyjuk ki.

• A pálya vége felé még vár ránk egy elég macerás ugrálós rész, ezúttal tetőtől tetőre kell szökelnünk. A kéményes épület tetejére csak nekifutásból (és folyamatosan kapaszkodva) ugorhatunk át. A tető egyébként enyhén lejt, tehát a kellőképp tapasztalt játékosok már eleve a legalacsonyabb szinten próbálkoznak. Forduljunk a kémény felé, s meg is pillantjuk a következő célpontot – szóval ide kell valahogy feljutni. Sétálunk a peremig, tegyük hátrafelé két-három lépést és ugorjunk át. Kapaszkodjunk meg a peremben, oldalazzunk balra és kapaszkodjunk fel – aztán BUDDA-BUDDA. Mielőtt a detonátor üzembe helyezése előtt az igazán

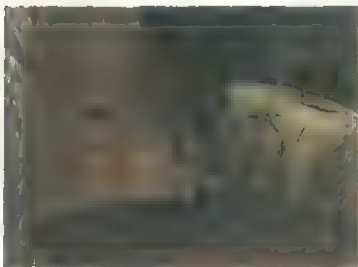
G-POLICE



fanatikus játékosok még megkereshetik a jadesárcányt is, valahol erre felé rejtőzködik ökelme... A nagy bum után (ennyit a műemlékvárosokról...) kapaszkodjunk fel a romba dőlt épületre, s Ms. Croft tőle nem vár dolgot fog tenni. Operába megy.

AZ OPERA

• Az Opera egyike a játék legocsmányabb és leghosszabb pályáinak, mint az már a pálya

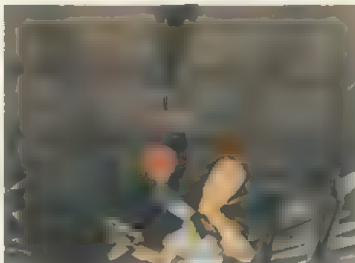


elején ránk leselkedő orvlövész ténykedéséből is sejtethető. Első feladatunk az épületbe való bejutás lesz, ehhez keressük meg az Opera bal oldalán található kapcsolót és ugorjunk be (a kotélén lengő láda mellől) a rejtektájon. Odabenn a szokásos ör likvidálása után megismerkedhetünk egy új tereptárggyal: az üveg-szilánkok borította padlóval. Ezek igen csalafinta jószágok, mivel csakis sétálva kavarodhatunk át ép bórrel közöltük, bármilyen ugrás illetve futás végzetes következményekkel jár. Rövid kavargás után egy határozottan romos tetőrészhez érünk, amin kissé problémásnak ígérkezik az átjutás. Először is sétáljunk arra a vonalra, ahol rögtön három tetőrész áll egymás után – csakis itt érdemes próbálkoznunk. Nyissunk egy helyből ugrással, ezután sprintelünk át a polygón közepén fölött és lendületből szökkenünk át a hasadékokon. Amennyiben egy ugrást elszámítanánk, az utolsó pillanatban még megkapaszkodhatunk a tetőrész szélében. Egy sajátos kis programhiba következtében ugyanis ilyenkor nem kezd el omladozni a cserép – csak ha már felkászálódunk. Ekkor meg akár folytathatjuk is a rohanást, tehát ez a rész még nem is olyan nehéz, mint amilyennek látszik. E nyaktörő gyakorlat után kissé vérgőzösebb rész következik, mivel az Operaház tetején valóságos kis hadsereggel kell megküzdenünk. Először is igen taktikusan álljunk meg a peremen és gyilkoljuk le az első őrt. Ezután még véletlenül se ugorjunk le az "arénába" – inkább ereszkedjünk le egy pillanatra a folyosó szélén, s azonnal kapaszkodjunk is vissza. E csábos mozdulatok felhevült udvarlók egész hadát csalogatja elő, s kezdődhet is a hancúr. Ezután már nyugodtan leszökkenhetünk, az őrség megmaradt tagjaival könnyedén elbánhatunk. Na, itt akár vehetünk is egy mély levegőt, most tartunk kb. a pálya tizenédeli...

• Az igazi gondok akkor kezdődnek, mikor végre bejutunk az Opera belsejébe. A színpad és a nézőtér egyetlen hatalmas, gaz gengszte-

rektől és ebektől hemzsegető terem, s innen nyílik a többi helyszín. Itt már nem árt figyelni a mennyezetről lógó, s igen kellemetlen pillanatokban leszakadó homokzsákokra. Aztán ott vannak a különféle oldaljáratokból előgördülő kövek (hja, a modern színház...) – szóval nem fogunk unatkozni. Először is tegyük biztonságossá a termet: rohanjunk át a homokzsákok alatt, szedjük le az ellenfeleket és aktivizáljuk a köcsapdákat. Kutakodásainkat kezdjük a színpadon, majd szép sorra járjuk végig a többi helyszínt is. Mentsünk sűrűn, minden kis szobát vizsgáljunk át alaposan és nem utolsó sorban őrizzük meg a hidegvérünket. Jömagam a végláthatatlan mázskálások és ugrálások okozta agresszív érzéseket egy-egy Worms-partival vezetem le... A kis szervomotort a lift melletti kapcsolótáblán használjuk, mellesleg itt rejtezik az egyik sárkányszobor is. Várjuk meg, míg lefelé indul a lift, majd ugorjunk a tetejére és gyorsan ragadjuk meg a létrát. Hoppá, a rejtett helyszínen még találunk némi löszert is, ami a későbbiekben még igen jó szolgálatot fog tenni. A másik két sárkányra egyébként a színpad alatti medencében illetve a szellőzőrendszerben, a ventilátorok között lehet ráakadni. A szellőzőrendszer utáni öltözőben egyébként egy rövid időre elakadtam, holott a megoldás kézenfekvő: építsünk tornyot a mozgatható kockákból és kapaszkodjunk fel a legfelső ablakhoz.

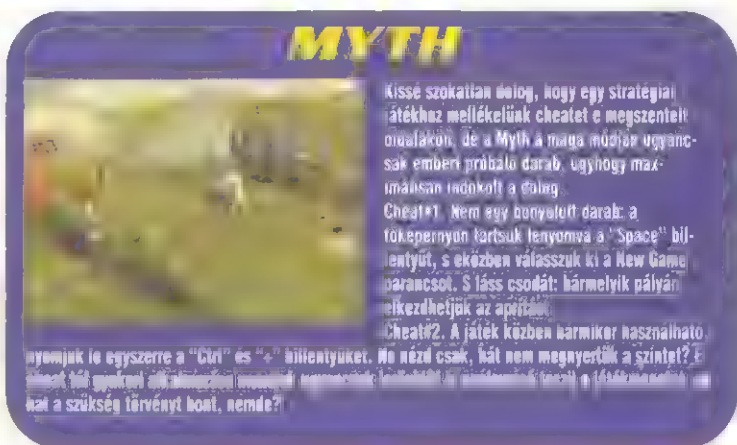
• A pálya legvégén van még egy csalafinta helyszín: a függöny mögötti, ládákkal teli szoba. Néhány percnyi fejesztett ugrálás és kutatás után, teljesen véletlenül fedeztem fel, hogy az egyik alsó ládát el lehet húzni. Ez mondjuk elég sunyi dolog volt a játék készítőitől... Ezután már csak az igazi főellenfél, alias Bartoli és népes kísérete vár ránk. Ez az úriember már szívósabb jószág, így nem árt rögtön a gránátvetőhöz és a shotgunhoz nyúlni – ezek



azért elég hamar megfékszik a gyomrát. Először persze a kísérőit intézzük el, mivel igen egészségtelen dolog több fegyveres keresztülszökken rohangálni... Az össznépi gyilkolás után már csak egy örömteli kötelességünk marad: felpattanni a gépre és jó messzire elhúzni e kellemetlen helyről.

OLAJFÚRÓTORONY I

• Hál'Istennek e pályának csak a neve hosszú, így afféle udülésnek is fel lehet fogni az Opera táradalmi után. A kezdet mondjuk



ennek ellenére nem túl biztató, mivel egy cellában térünk magukhoz, érhető módon minden fegyverünkől megfosztva. A tapasztalt játékosok persze nem ijednek meg, elvégre a különféle számítógépes programok sajátos



logikája szerint a cellák belülről is nyithatók. Ezúttal sincs a dolog másként: a kapcsolót az egyik láda mögött találjuk. Sajna az ajtó csak egy NAGYON rövid időre nyílik ki, ezért fennforlatos szokásunk előtt nem árt megtisztítani az ajtóhoz vezető utat. Mikor kiértünk, rögtön felpörögnek az események: megszólal a nasztó s azon nyomban meg is jelenik egy bősz munkás. Sajnos Lara nem egy Mortal Kombat bébi, így ne is erőltessük a pusztakezes harcot – inkább sprinteljük el a közeledő fickó mellett. Hopp, egy fegyveres őr! No igen, ez elég kellemetlen fordulat. A derék szakszervezeti aktivista csapásait kerülgetve valahogy vergődünk el az ablakig, s próbáljuk a pisztolyt lőbálóról figyelmeztet magunkra vonni (ez mondjuk nem lesz túl nehéz). Kis szerencsével a gazdickó egyik kevésbé sikerült lövéssel kitört az ablakot, s ezzel meg is szabadulhatunk a szorult helyzetből. Először is kapcsoljuk be jobboldalt, az emelvény alatt található kapcsolót, majd üssünk be a gép alá. Újabb kapcsoló, kímázás, menekülés majd a gép orra felőli kis mólóról szökkenjünk fel a szárnyra. Ezután már csak össze kell szedni a raktérben maradt pisztolyt s kezdődhet is a szörnyűsége bosszúhadjárata.

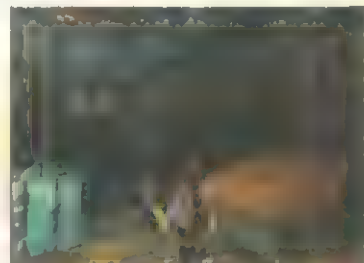
• Időnk java részét kapcsolók illetve azonosító kártyák utáni futkosással fogjuk töltöni, ezekhez aligha szükséges különösebb kommentár. Gondot legfeljebb az a szoba jelenthet, amelyikben négy lángcsóván kéne átjutni egy létrához. A kulcsot ezúttal is a falban rejtőző kockák jelentik: ezekből kell "utat" építeni a lángtengerhez. Egy ugrás nekifutásból, s már túl is jutottunk e forró helyszínen. A pálya vége felé egyébként az ellenfelek amúgy is népes tábora egy újabb taggal bővül: a békaemberekkel. Ezek nem túl meglepő módon a medencékben és egyéb víz alatti helyszíneken keserítik meg Lara életét. Elég kellemetlen ellenfelek, bár a partról remekül agyon lehet lődni őket a szokásos fegyverekkel.

OLAJFÚRÓTORONY II.

• Maga a "táj", illetve a megoldandó feladatok nem változtak sokat az előző pályához képest. Az egyetlen, amúgy igen kellemetlen újdonságot a lángszórós őr jelenti – na ez egy

igen nagy tahóság. Amint megpillantunk egyet, kapjuk elő a legméretezsebb fegyverünket (gránátvető ajánlott) és ösztözz. Ha egy ilyen fickó túl közel kerül hősnőnkhez, nyugodt szívvel tolhatjuk is az előző játékállást.

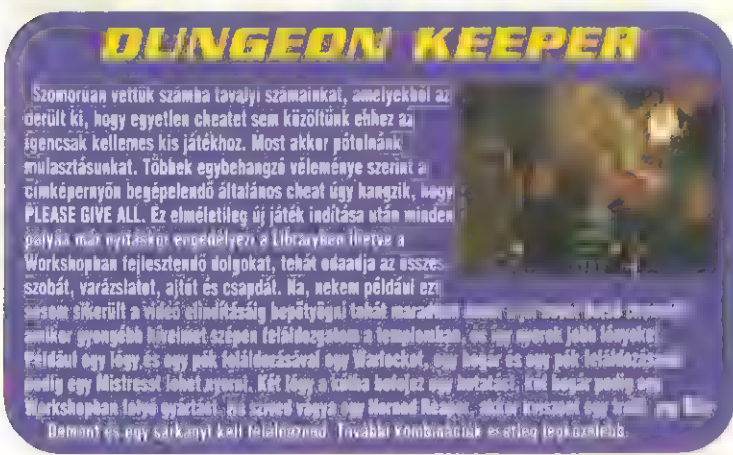
• A gondok igazából a chip megtalálásakor kezdődnek, mivel ennek felvétele egy pöttyes körülményes lesz. Leginkább a szobában vídaman lobogó tüzekkel fog meggyűlni a bajunk, mivel ezeket csak egy rövid időre tudjuk kikapcsolni. Először is a csapóajtó alatt árválkodó M-16-ost tegyük meg magunkévá (tűzerő über alles!), majd iszkoljunk vissza. Ezután egy különösen nagy gyorsaságot és pontosságot igénylő hadművelet következik: kapcsoljuk ki a tüzeket, nyomjuk meg a gombot és a lehető leggyorsabb sprint kíséretében kapjuk fel a chipet. Ezután már csak egy hátraszálltával el kell kerülnünk a



felcsapó lángnyelveket és mehetünk is az irányító panelhez. Egyébként az előbbi vágta folyamán nem árt egy elegáns ugrással kikerülni a csapóajtót, hacsak nem akarunk igen rút véget érni. Miután a chip használatával túljutottunk a lezárt ajtón, rögtön igen vasos meglepetés vár ránk egy lángszórós őr személyében. A továbbjutás sem túl egyszerű, mivel a játék írói orv módon újabb rejtett átjáróval keserítették meg a játékos életét (a narancsszínű tartály jobb oldalánál kutakodjunk)

• E pályán különösen macerás lehet az aranyárcány megszerzése, mivel a program hol kinyitja, hol becsukja a hozzá vezető ajtót – minden különösebb logika nélkül. Ha zárva lenne, menjünk vissza abba a szobába, ahol a piros azonosító kártyát használtuk. Itt nincs is más dolgunk, minthogy meghúzzuk a kapcsolót, felmarkoljuk a sárkányt és tengeraltatójára pattanva Némo kapitány nyomdokaiba lépünk. A többi majd legközelebb

T.J.



CURSE OF MONKEY ISLAND

4. RÉSZ

Még mielőtt bármibe is belefognánk, javasolom, hogy mindenki készítsen magam mellé háromnapos hideg élelmet, mert a játék negyedik felvonása a leg-hosszabb az összes közül.

Szóval ott hagytuk abba a múltkor, hogy Guybrush és igéretes csapata a hagyományostól ugyan egy kissé eltérő módon, de viszonylag épségben partot ért Blood Islanden. A partraszállást egyedül a hajó sínylette meg igazán, no meg Elaine, aki az árbocok-sárból szépen elrepült a sziget irányába. Diszes legénységünk ezzel meg is unta a kalandozást parancsnokságunk alatt, és úgy döntöttek, hogy inkább visszamennek fodrásznak Plunder Islandre – mielőtt sikerül kijavítaniuk a kissé amortizálódott hajót. Haggis nem igazán hajlandó lemondani az előtte álló dobozon levő kézkremlőről – kivéve azt az esetet, ha sikerülne kártyán vagy valami hasonlóval szerezniük a hajó kijáratához. Ennek öröme vegyük magunkhoz a homokban heverő leveget, és induljunk meg a sziget felderítésére.

A szomszéd tisztáson megeljük Elaine-t, néhány vidáman röpködő szentjánosbogár társaságában, de mivel egyelőre nem tudunk még segíteni rajta, sétáljunk most fel a hotelhez.

A hotel teraszán az esti "kirobbanó" show díszletei valamint egy kerti sütőgető felszerelés csalogatja a vendégeket. Mivel a show még odébb van, kerülünk beljebb. A legelső do-log, ami pillantásunkat magához vonzza, az a roppant terebélyes Xima asszony, a jóvendőmondó. Nevének kiejtésével ugyan akad némi probléma, de ha elég sokat piszkáljuk, akkor a tarokk kártya vetésével és néhány alkalommal illó halálsikolyal be-avat bennünket jövőnk részleteibe. Ez ugyan momentán nem fest különöse-ben rózsásan, mert mind az öt alkalommal a HALÁL jön ki – mindeneset-re vágjuk zsebre a kártyákat, és fordít-suk figyelmünket a bárpultrnál gyen-gélkedő Jóleves úr felé. Sajnos kínzó másnapossága miatt egyelőre nem óhajt kommunikálni velünk, így tehát előbb kénytelenek leszünk kikúrálni. A megfelelő kúra a pulton levő recept-könyv függelékében található, és áll egy rész tojásból, egy rész borsból, valamint egy rész kutyaszőről. (Egyébként a többi kótelrecept is igen érdekes darab ajánlom tanulmányozásra – kipróbálásra inkább csak az edzettebbeknek...) Turisztikai látvá-nyosságok iránt érdeklődők magukhoz vehetnek még a pultról egy brosúrát, szuvenírek gyűjtői pedig az egyik bár-székről egy párnát.

Folytassuk utunkat a hotel szomszéd-ságában levő temetőbe. Első fertályá-ban néhány ódon síremlék vizsgálga-tásával mulathatjuk időnket, a hátsó-ban viszont néhány hasznos dolgot is művelhetünk: itt találjuk a sírkőfaragó kalyibáját. Ezt ugyan egy rozsdás lakat védi a hivatlan látogatóktól, viszont az ismeretlen mester az udvaron felejtet-te az összes szerszámát, amelyek kö-zül nemsokára a leltárunkba költözik a kalapács és a véső. Szintén az udvar berendezéséhez tartozik egy kivénhedt blóki is, amely naqpszemüveggel védi

szemét a nap (illetve most éppen a hold) káros sugárzásától. A tálkájában levő kutyakaja szemlátomást nem kel-tette fel érdeklődését (nyilván Pedig-ree NTSC, és nem Pal...), így tehát azt magunkhoz is szólíthatjuk. Némi ér-deklődés azért tapasztalható, ha a szendvicset (biscuit) dugjuk az orra alá – cserébe kicincálhatunk belőle egy marék kutyaszőrt, ami minden ka-landjátékban nélkülözhetetlen alapfel-szerelése bármely óvatos kalandor-nak...

Sétáljunk most ki a tengerpartra (Elai-ne tisztásától délre). Itt az első látvá-nyosság a "kikötő", ahonnan a Blood Islandre látogató turistákat viszik kü-lönléle vérfagyasztó sétahajókázásra. A kikötő pillanatnyilag üres, nem úgy a gumifa tetején levő fészek, amelyből egy méretes tojás pillant le az alant csodálkozó Guybrushra. Felmászni ér-te szokás szerint nem lehet, szóval kénytelenek leszünk valami célszerszám-mal igénybe venni a tojás levadászá-sához. A célszerszám a temetőben szerzett kalapács lesz, de mivel a tojás jelentősen megsínylené a kemény talá-jon való landolást, tegyük a párnát a sziklára, mielőtt rásóznánk egyet a gumifára.

Utunk következő állomása a sziget végében levő szélmalom. Ennek tete-jén egy hordónyi cukrosvíz szomorko-dik, ami a rumkészítés alapvető össze-tevője, de mivel egyelőre nincs mobil állapotban, érjük be annyival, hogy csak a malom alján tenyésző borsból szakitunk egy csokorra valót. Ezzel meg is van az Anti-Másnaposság kok-tél összes összetevője, tehát kocog-junk vissza a hotelbe.

Miután a három alapanyagot odaad-tuk Griswold Goodsoupnak, turmixol magának egy adagot belőle, a mara-dékot pedig átadja nekünk, remélve, hogy nemsokára hasznát vesszük. Az egykoron szebb napokat látott Gris-wold-család utolsó leszármazottjával ezután hosszas eszmecserebe bonyo-lódhatunk. Szó esik többek között Bloo-d Island híres gyűrűjéről, amely Min-nie nevű nénikéjének tulajdonát képe-zte. Ő most pillanatnyilag hozzátétle-gesen halott. Csak hozzátétlelesen, mert a hírek szerint a családi kriptá-ban szokott kísértetni. A kriptába kerü-lés legbiztosabb módja természetesen az, ha az ember meghal – az mondjuk egy más kérdés, hogy a családi kriptá-ba természetesen csak a családtagok kerülhetnek. Griswold magyarázatot ad a "hajóállomás" üzemeltetőjének hollétéről is: útban visszafelé elveszte-tte a vérszíjveti világitótóronny jelzé-sét, és azóta bolygó hollandi (illetve esetünkben walesi) lett belőle. Az egy-koron virágzó hotel mostani siralmas üzletmenetének pedig az az oka, hogy



TOTAL ANNIHILATION

Az ET Interactive kedvenc-játékjainak egy hatalmas trópusi szigeténél, de azért akartunk néhány cheat is. Ha Campaignot játszunk, a Single Player menü megjelenése után jépeljük be:

ORDEATH: Ezután a fejlesztő Cavedog emblémája megjelenik a képernyő jobb oldalán. Erre click-elve bármelyik küldetés azonnal választhatóvá válik.

Néhány cheat a többjátékos üzemmóddal, amelyeket az ET Interactive honlapján találhatunk meg:

- ATM: 1000 egység fém és energia
- DOUBLESNOT: minden lövés duplán sebez
- HALFSHOT: minden lövés felannyit sebez
- LOSE: vesztettél
- WIN: nyertél
- NOENERGY: 0 energia
- NOMETAL: 0 fém
- NOSHAKE: robbanásoknál nem rázza a képernyőt
- NOWISEE: teljes térkép és kikapcsolja a LOS-t
- RADAR: 100% radar lefedettség
- VIEWx: Megmutatja az x-edik játékos készleteit

már egy jó ideje elmaradt a vulkán délután hat órára esedékes napi kitő-rése – pedig milyen kellemes kis kerti mulatságot lehetett a láva által melegít-tett kerti sütőgető mellett rendezni! Nem is beszélve az emeleti szobában lakó kísértetről...

Ennyi sületlenség hallatán természetesen megszomjazik az ember, tehát rendelünk valami piókat. Guybrush dühösen reklamálja a trópusi italokba dekorációként berakott esernyő szőr-nyű hiányát. Megkapja... Kellemesen el is kvaterkázhatunk így a fogadással egy darabig, míg eszünkbe nem jut a Másnaposság-kótel receptkönyvből ismert mellékhatása, már amennyiben azt valamilyen alkohollal mixeli a t. fo-gyasztó (előtte persze nem árt lefeszge-tni az üvegcsé kupakját a vésővel). A könyv igazat írt: Guybrush kissé gyengélkedik...



Griswold elmés társalgásba bonyoló-dik a hamarosan megjelenő sirásával, Mortal. (ő egyébként már ismerős le-het: a voodoo babából kihúzott tütől ő könnyebült meg.) A csevegés arról fo-lyik, hogy árt-e az üzletmenetnek egy hullá, és egyáltalán egy LucasArts-ka-landjátékban meghalhat-e a főszereplő – úgy látszik igen, mert miután Mort fájó szívvel búcsút vesz tőlünk, megje-lenik a THE END felirat és a készítő-k listája...

... míg Guybrush ordítva nem közli, hogy tulajdonképpen még nem is halt meg. A véső segítségével kecmereg-jünk ki a koporsóból, majd szedjük ki a szöveget belőle. Közben földöntúli kopogás üti meg a fülünket, majd az első ijedség után felfedezzük, hogy a kopogás egy másik koporsóból jön. Feszítsük fel a kriptá közepén álló ko-porsót, amelyből egy szökkenéssel előkerül egy régi ismerős: Stan, aki mindent elad, ami mozgatható. Ő is azonnal felismer bennünket, és vidá-man emlékszik vissza rá, hogy az első részben mi zártuk őt először egy ko-porsóba. Azóta teljesen hozzászokott az élve eltemetés tényéhez, és az, hogy tulajdonképpen már meghalt,

egy egészen új perspektívát nyitott az életében – a továbbiakban életbiztosí-tások forgalmazásának óhajtja szentel-ni minden idejét. Ezzel át is nyújtja új névjegyét, és felkér a mielőbbi távo-zásra, hogy berendezhesse az irodáját. Az olyan technikai apróságokkal Guy-brush már nem is akar foglalkozni, hogy Stan hogy az ördögben csinálta-tott névjegyet, ha be volt zárva egy koporsóba – mindössze annyi a gond, hogy a kriptá vasrácsát a sírásó bezá-rta. Szerencsére a biztonsági vasrácsot is Stan hozta forgalomba: belülről nyitható... Sétáljunk tehát ki a te-metőből, majd menjünk is rögtön vis-sza, mert Stan addigra lakályos kis irodává varázsolja a kriptát. Fabatká-kért ugyan nem hajlandó életbiztosí-tást kötni, ellenben egy kalóz egyetlen foga már megfelelő díjazás – különö-sen ha az aranyból van. Az életbiztosí-tás egy csodálatos dolog: az ember egy csomó pénzt kap, és tulajdonkép-pen semmi más teendője nincs – mindössze meg kell hálnia. Stan vi-szont reméli, hogy NAGYON fogunk magunkra vigyázni...

Természetesen mi így is teszünk. Legalábbis egy ideig, mert utána kö-vetkezik a "biztosítási csalás" néven közismert népi játék. Egyelőre balla-gunk vissza a hotelba. Itt senkit nem lep meg különösebben a halálból visszatért ember, sőt, az sem érdekli őket, hogy van-e elegendő parkolóhely a túlvilágon – tehát akár reklamálha-tunk is a fogadósnál, hogy miért nem az elhunyt nénikéje mellé temettek bennünket. A Goodsoup-kriptába ter-mészetesen csak a családtagok kerü-lhetnek – és bármennyire is igyek-szünk bizonygatni "bácsikánknak" Jó-leves-mivoltunkat, egyelőre nem iga-zán vagyunk járatosak a családtörté-net kérdéseiben. Ennek öröme egy kegyes hazugság kíséretében szólítsuk magunkhoz a pultról a borralvós kor-sót, majd nyissunk be a hátsó helyi-ségbe. A sarokban éktelenkedő hatal-mas sajtóból szeljük egy darabot ma-gunknak a vésővel, emeljük le a fri-



dzsiderről a mágnes, majd vonuljunk fel a kísértetekről hemzsegő emeletre. Az első szobában kísértetet ugyan nem lelünk, viszont van egy szög a falban, amire természetesen rásózzunk egyet a kalapáccsal. Ettől a folyosón levő kép egy kicsit elfárad, mi viszont magunkhoz vehetünk még egy szöveget, és bekukkanthatunk a hátsó szobába. Itt szöveget ugyan nem találunk, van viszont kísértet (pontosab-



ban egy csontváz), ölében a Goodsoup-családegényével, csak le kell nyitnunk az ágyat. Sajnos a rugók kicsit túl jól dolgoznak, mert az ágy mindig felcsapódik, mihelyt magunkhoz akarjuk szelíteni a könyvet. Sebaj, hamarosan szöveget őt a fejünkbe, hogy szöveget ussunk az ágyba. Pontosabban szöveget: a koporsóból kiszedettek és a képtartót.

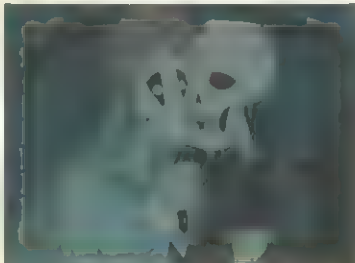
A könyv birtokában már kellemesen feleleveníthetjük a fogadással a családi história frekvenciáit részleteit, és ő végül elismer bennünket igazi családtagnak, aki méltó arra, hogy a Goodsoup-kriptában hajtsa fejét örök nyugovóra. Ilyen lehetőséget természetesen vétek lenne elmulasztani: nyírjuk ki magunkat megint egy üveg ital és a gyógyszer segítségével. Leveskék kriptájában a szarkofágából előkeveredve először is egy repedés hívja fel magára figyelmünket, amelyen keresztül a Monkey Island 1. részébe csoppunk, de mielőtt a csodálatos precízséggel renderelt dühös EGA-jaguárok ránkronthathának, gyorsan visszame-nekülünk a kriptá biztonságába. A szomszéd képernyőn találjuk szegény Minnie Goodsoupot, akit az esküvéje előtt egy héttel temettek ide, és most kénytelen addig itt kísértetni, amíg valaki feleségül nem veszi. Mivel hősünknek nem szimpi a csontbéli, inkább nem segít rajta, viszont kiszúrja az egykori hölgy csodaszép gyűrűjét. A kő mondjuk hiányzik belőle, mert azt lenyúlta egykori jóvendóbelleje, a derék, dőlceg, bátor, stb. kalóz – LeChuck. Rajta kívül egyetlen férfi nyerhette volna meg el az egykoron tán bájos hölgy kegyeit, de őt akkor látták utoljára, amikor kivette a hotel hátsó szobáját... Szóval szegény hölgynek azért kell ittmaradnia, mert senki nem veszi feleségül – nekünk meg azért, mert az ajtó zárva van (úgy látszik, Stan nincs monopolhelyzetben a rácspiacon).

A kijutást tehát a kriptá másik végében kell keresnünk. Először is vegyük fel a feszítővasat a kőkoporsóból, majd Murray-t, aki viccesen a nyakunkba pottyant. A falon levő repedésen átkukucskálhatunk Morthoz, a sírásóhoz, de őt jobban érdeklik a horrorregények, mint az, hogy valakit elve emetett a szomszéd kriptába. Rendben, akkor mi is rendezünk egy kis horrorshow-t: a csontvázkarra vegyük el az asztalról a lámpát, majd használjuk rajta a koponyát. Murray szövege



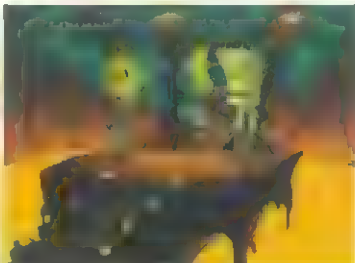
és az árnyjáték a falon jobb belátásra bírja a sírásót, és szépen kinyitja az ideges kísértetnek a kaput...

...aki visszasétál a hotelbe, ahol természetesen senki sem lepődik meg rajta, hogy megint visszatért a halálból. A raktárban viszont megtaláljuk a halotti bizonyítványunkat, amely tanúsítja, hogy végérvényesen elköltöztünk ebből az árnyékvilágból. Ez életbiztosítással rendelkező egyéneknek egyszer még jól szokott jönni, de egyelőre Minnie nászáról kell gondoskodnunk. Menjünk fel a hotel vendégszobájában pihengető barátunkhoz, a pajszerrel verjük ki a falon levő lyukat, és feszítjük fel az ágyat. A rugók ismét megte-



szik dolgukat: az ágy pont a Goodsoup-kriptába teleportálja az egykori Charles DeGoulash, ahol a két szerelmes szív végre egymásra talál. Guybrush már csak a mámorító finálé után érkezik, hogy felvesse Minnie gyűrűjét. Ha már úgyis itt vagyunk a temetőben, rögtön be is ugorhatunk Stanhez, aki bizonyára nagyon megörül majd a halotti bizonyítványunknak. Hm. Mégsem örül igazán neki. Illetve annak nem örül, hogy sajnálatos elhalálozásunk után hirtelen jobban érezzük magunkat, és neki ki kell fizetnie egy halom pénzt. Sebaj, gazdagok lettünk.

Nem jártunk még a sziget csúcán villogó fényeknél, ami egy bennszülött falu. A lakosság éppen rituális áldozatra készül a Vulkanistennek. Belépés csak az alkalomhoz megfelelő öltözetben. Ehhez először is vegyük magunkhoz a tofut, majd a másik asztalon levő pálcával alakítsuk át maszkká, és a mókás szere-



lést öltük magunkra. Most már megjelölhetünk a véres szertartáson, ahol a bennszülöttek egy ananásznak öltözött társukat behajítják a vulkán kráterében fortyogó lávába. Hajtsunk utána egy kis sajtot. A Vulkanistennek szemlátomást megfekszi a gyomrát ez a nagy adag cellulóz, mert azonnal ki is tör és a láva végighömpölyög a szigetet – többek kö-

zött a hotel teraszának sütőgéteje alatt is. Mi is ballagjunk oda, és pakoljuk be a fazékba az összes sajtot. Ebből a hő jótékony hatására valami szörnyű kotyvalék keletkezik, amit kátrány helyett rászóhatunk Haggisre, aki cserébe megengedi, hogy elvegyük a bőrpoló krémet.

Menjünk a malomhoz, és a cukros-vízből töltjük fel az üres korsót. Menjünk Elaine tisztására, tegyük a korsót a fatuskóra, majd miután a szentjánosbogarak belerepültek, zárjuk le a fedelével. Most van egy csodaszép lámpásunk, de ha azt akarjuk, hogy hosszabb távon is üzemeljen, előbb szurkáljuk ki a vésővel a fedőt. A krém használata után most már le tudjuk húzni Elaine kezéről az elátkozott gyűrűt. A varázslat megtöréséhez még szükség lesz a mi gyűrűnk kövére, amit ugyebár LeChuck a Skull Island kalózáinak adott el. A transzport-szolgálatot ugyebár a bolygó wales-i látja el, tehát először is őt kell előkerítenünk. Menjünk tehát a sziget déli részén levő világítótoronyba, és helyezzük a lámpást a tartójára.

Az elveszett walesi ettől megkerül: mire lesétálunk a "hajóállomásra" már ott szomorkodik. Most már nem akar a Koponyaszigetre menni csak a fényjelzésre hagyatkozva – egy iránytűt akar. Ezt kénytelenek leszünk legyártani neki: húzzuk át a tűt a fridzsidermágnesen, majd dugjuk át a dugón.

A Skull Island rémületes nevéhez híven fogad: egy hatalmas kacsára emlékeztet a formája. A kalózok barlangja a hegy kellős közepén található, megközelítése pedig csak a hegytetőről lehetséges. Az itt működő lift kezelőszemélyzetét ma éppen egy nem kimondottan tehetséges beugró helyettesíti, így tehát az említett megközelítés a szabadesés módszerével megy végbe. Zuhánás közben időben kinyitva az ernyőt viszonylag simán landolunk a párkányon.

A kincshegyek tetején üldögélő két kalózzal Guybrush nagy okosan közli, hogy teli van lóvéval. Szokás szerint egy roppant épület beszélgetés kezdődik, aminek az a végkimenetele, hogy pókerpartiban kellene visszanyernünk a gyémántunkat. Nyilván kábé akkora eséllyel indulunk, mint egy hintaló az escoti derbin – így tehát kénytelenek leszünk segíteni magunkon: osztásnál cseréljük ki a lapjainkat a jóvendómondó tarokk kártyáira. Öt darab háromfejű majom, vagyis öt egyforma. Azt még a kalózok is elismerik, hogy ennél nincs erősebb lap (bár mondjuk egy paklis partiban nem túl szép dolog ilyet csinálni) – de vajon meg tudunk-e ütni egy párat? (Mármost íket ketten.) Szórakoztató verekedés kezdődik, de mint minden egyéb zűrből, ebből is szerencsésen megmenekülünk. Nincs tehát más hátra, mint a gyémántot belehelyezni a gyűrűbe, és felhúzni Elaine ujjára, és...

DURR! – Elaine számára ugyebár megállt az idő, így tehát ott folytatja, ahol utoljára abbahagyta. Egy rettenetes méretű pofonnal...

5. RÉSZ

Na, ez már tényleg teljesen beteg. Azzal kezdődik, hogy LeChuck beváltja régi ígéretét Guybrush kisgyermeké változtatja a Halottak Karneváljára. Először is Dinghy DogTM-gal fogunk szellemi vetélkedőt játszani a kor kitalálásáról. Nyereménynek tulajdonképpen mindent választhatunk (többek között az erősen ajánlkozó Murray-t is) – de csak

a horgonyt kaphatjuk meg. Ezzel át is vonulhatunk Wharf RatTM-hez, akinél tortákkal lövöldözhetünk a bohócra. Sajnálatos diszkrimináció, hogy csak a nálunk idősebb (legalábbis kinézetre idősebb) látogatók. Ha viszont piszkáljuk egy picit, a hatalmas patkány bemu-



tat egy próbálövést. Ennek különösen jó hatása van akkor, ha a lövés előtt betesszük a tortába az imént nyert horgonyt... Ez szépen lerombolja a célpontot, és most mi állhatunk a helyére. A cukkolásra természetesen mi is kapunk egy löketet (horgony nélkül), viszont egy adag torta a zsákmány. Most a hatalmas kutysba fogunk belekötölni: csapkodjunk addig a hasát, amíg be nem kapja a fejünket, és így egy marék szőtt zsákmányolunk tőle. Gyermeki csínyeink utolsó áldozata a fagyaltárus, aki – elméletileg – a világ legnagyobb választékával rendelkezik, de mi attól függetlenül a legmezeibb fagyit vásároljuk meg tőle, valamint elcsenjük a borsszöröt is. Mielőtt még elolvadna a fagy, tegyük rá a tortahabot, a kutyaszőrt és borsozzuk meg. Ha állagában nem is, de összevetőiben erősen emlékeztet a cucc a másnaposság elleni kóktele. Hatásában is: Guybrush hirtelen normális méretűvé válik, és most már beszélgethet a szellemvasúttal.

6. RÉSZ

A szellemvasút három állomásból áll, amelyeken a kocsiból időben kiugrálva tudunk megállni. A barlang három helyszínén egy kötelet, egy hordócska rumot és egy olajméccsét tudunk felvenni. Ha sok kört megyünk, akkor előbb-utóbb előkerül LeChuck is, és tüzes szózatokat intéz hozzánk. A körforgalom utolsó állomásán levő egy hatalmas hőembert (illetve hőmajmot) találunk. Tegyük a majom kezébe a rumoshordót, olajozzuk be a kötelet, és dugjuk a hordóba. Sétáljunk vissza a domb aljába, és várjuk a szellemkalózt. Amikor elmondta a monddokáját, és rossz szokása szerint tüzet akar ránk bocsátani, fújunk rá egy kis borsot. A tüsszentése megújítja az imént fabrikált bombánkat, mi pedig még idejében behuppanunk a kocsiba... Threepwood mester végre feleségül veszi Elaine-t és az ünneplő násznép (egykori tegénységünk, Citromfej, valamint egy meglepett csirke) integetése közepette hajózik el nászútjára. Már csak Murray bosszankodik a polcon, azzal fenyegetőzve, hogy egyszer még visszatér... Hát reméljük is!



BÚÉK, ha az Aktuálisban elfelejtetem volna (már egy csomó oldal óta volt, én pedig öreg vagyok és enyhén szenilis). További bevezetéseken pedig rögtön egy kis szabadkózással kezdeném: tavalyi utolsó ámokfutáson Pukler maestro remekbe szabott alkotását ígertem elemzésre és dekorációnak – de sajnálatos módon közben befutottak a különféle cégek karácsonyi üdvözlőlappal, és az Interplay kis kártyájának puritán szépsége annyira megtetszett, hogy mindenképpen meg kellett osztanom veletek. Nem tudom, hogy a Télfater szerelése előidézi-e bennetek az asszociatív mámor kellemes rezgéseit (ha nem, akkor tekintetek a 97/9 számunk középő posztjére; ennek hányában a halaszthatatlan beszerzést tudom csak javasolni) – nekem mindenestre szimpi volt. Azt talán mondanom sem kell, hogy a kártya idézte a manapság divatos számítógépes trendeket is, már amennyiben teljesen 3D volt, továbbá interaktív is, ugyanis Mikulás öltözködését a váltó és lágyékrészeket megcsippentve egy mozdulattal el is lehet távolítani. Wow! Az így nyerhető látvány egy Claire Kenneth-regény címlapjára kívánczik, és úgy megrázott, mint Csajkovszkij B-moill zongoraverenyének bevezető akkordja. Mivel fényes páncélom az izléstelenység, először ezzel is akartam ékesíteni háztájjamat – de hogy őszinte legyek, félttem az ifjúság megrontásának vádjával várhatóan rám rontó nagynénik felbőszült hadától, szóval maradt a cenzúrázott változat. Arra azért kíváncsi lennék, hogy Interplayék vajon az Eidosnak is küldtek-e belőle?

Pukler mester nagyszabású kompozícióját tehát a következő hónapra napolom, mert – lévén örökérvényű darab – aktualizása megmarad. Most pedig merüljünk is alá a levéltengerbe:

Ödv CoVboyl

Hirtelen nem is tudom, hogy milyen okból írok. Talán hogy leesett az első hó, esetleg az a formás skót s**g raagadt meg ennyire. Hm... Jó lélesre vall. (Mondtam, hogy fényes páncélom...) Te találad. Nem kell kétségbe esni, nem tartozom a Széchenyi-fürdő klm... különös érdeklődésű vendégek közé. Erről jut eszembe: nemrég olvastam, hogy a BME területén szeretnének helyet kialakítani az ilyen érdeklődésű hallgatók számára. (Ez nyilván a jelenleg zajló oktatási reform szerves része.) Dicsőre méltó kezdeményezés, de kíváncsi lennék, hogy ha ezután ébredni találna a szellem az egyéb szexuális kultúra után érdeklődők között (gondolok itt az animál-, szado-mazo és egyéb akadémistákra), hogyan fogják megoldani? Más. Biztosan sokan örülnek a papírhalmazotok közt felé válaszára. Engem személy szerint nem igazán zavart, még a hirdéseken is végig szoktam rágni magam. Örülök a négyzet: amit ma megvehetsz, azt holnapra elvesz az ember fia egy két hónapos újságot és mit lát? A hön áhított konfig nettó 20.000 Ft-tal olcsóbb napjainkra. Solution: vámi, vámi, vámi... a gépek teljesítménye egyszer úgyis eléri az emberi befogadóképesség határát, s minden alkalmazás, játék

stb. úgy fog futkározni, mint az álom. Szép kis fikció, nem? Az egyetlen bibinek csak azt tartom, hogy biztos lesznek akkor is olyanok, akik az egészet aláaknázzák, és gépünk minden tartalmát felőrölve azt használhatatlanná teszik az akkori slágertől. Huhh. Egyébként kedvelem Bill Gates – közvetlenül Louis Adams és Sean Connery után következik – és kis csapatát, a Redmondit Rótszandókat. Napi 16 órát hajtani szerencsétleneket – még ha a legutóbbi monitorok előtt is ülnek –, akkor is, cirka fél millióért évente (dollárban persze). Isten ments, hogy irigylem őket. Végülis Mr. Gates egy garázsból építette ki nem pite birodalmát (Copyright&Dates-Daniel Ichblah: Bill Gates és a Microsoft regénye, 1995) (Na tessék! Mi lett volna, ha – neadjisten valaki rájuk zárja azt a garázst?! Ilyen apróságokon fordulnak meg a világ dolgai...) Szóval visszatérve: ha nem vagy képes vámi, akkor vedd meg gyorsan a cuccot, én majd mosolyogva simogatom a zsebemből lapuló 10.000 Ft dírt, és befekedtem valami más alkotóelembé. A francba... ez sehogy sem jó, hisz arról nem szóltam, hogy én addig mivel játszok (a tippeket tartsd meg magadnak, azt hiszem egyre gondolunk). Bár ha jól belegondolok, akad a közelben néhány használható eszköz: 1 db Plusi (hú, most törölgethetem a port), 1 db Super Nintendo (tényleg szuper! novemberben meghirdetted, de nem volt rá különösen nagy mozgás), 1 db 386-os Compaq Deskpro unknown belsővel (amúgy a család kedvence, csúcs, jó a legjobbak közt, bár a Dynablast szagát rajta egy kicsit). (Csak semmi szégyenkezés, rajtad kívül vannak még kenyai ismerőseim...) Semmi bajom nincs a szoftverfejlesztőkkel, csinálják csak, az az élet rendje: ők fejlesztenek, én meg csorgatom a nyálam. Viszont – itt jönnek a képbe a gyengébb gépek tulajai – egy X időszak után közkincsé kellene tenni az abszolúte eladhatatlan programokat. Ezek után megalakulhatnak az évekkel ezelőtt bejártott csereböré és adok-veszek klubok, akár BSA-el lenőzés alatt is. Kár, hogy az az ötlet is halva született (bár komolyan gondoltam), senki sem fog Jézuskát játszani, még így karácsony felé araszolva sem. Igazán megismételhetné a Microsoft a diákok részére felajánlott kedvezményes regisztrációs lehetőségét. Isten bizony élnék vele! Kár, hogy ehhez meg kellene vesztegetnem a hűgomat, én ugyanis már dolgozom. Apropó, CoVboyl, segítenél egy potya hirdetés erejéig: szakképzett, érettségizett, megbízható, nagydarab, barátságos (elég az öntömjénezésből, a többit rád bízom) etc. elhelyezkedne számítástechnikai érdeklődéssel műszaki cikk áruházban (Kispest-Lőrinc előnyben). (Sajnálom, nem segíthetek. Keresd meg ez ügyben hirdetésszervezési osztályunk marketing managerének senior asszisztentját. Vagy a takarítónőt.) Egy apróság még és tényleg fine: a Tomb Raider II-leírásban feltűnt TIDZSÉ megszólítása. Szóval főszerkesztő lettél... Hogy repül az idő, tanár úr! (Nem, az csak egy nyomdahiába volt, mert TJ egyszerűen képtelen hat karaktert megjegyezni, meg egyébként is mindig a rangomnál egy fokkal alacsonyabban szólít. A megfelelő titulust csak akkor használja, ha hosszabb szöveget intézek hozzá különféle határidők kapcsán. Ilyen-

kor merengőn a magasba néz, sóhajts... Hoppá a mellékletnek szánt egypercest remélem megtalálad. Ha rájössz miről szól, akkor se nyersz semmit de legalább gazdagabb lettél egy örökérvényű művel. (Csodás. Elvonultam a lakás legkisebb helyiségébe elgondolkozni, hogy miről is szólhat, de sajnos nem tudtam megérteni...)

... hogy miért kell epikus művet írni valakinek az anyagcseréjéről?) Pivarnyik Gábor, Budapest

No, kicsit bő lére eresztetted, de azért ez tényleg olyan téma, ami a legszélesebb rétegeket érinti, nevezetesen: a hardverek ára. Hát az biztos, hogy a technikai fejlődés olyan szintű, hogy ha ma megveszel egy csúcscsúper kategóriájú gépet, az egy év múlva már csak az alsó középosztályba fog tartózkodni. Az egy más kérdés, hogy egy normális cucc rendszerint csillagászati összegekbe kerül, amíg ér valamit – mire elérhető lesz az ára, addigra már olyan elavultnak számít, hogy az ember sajnálja rá a pénzt. Most nem tudom, hogy az valóban tökéletes megoldás-e, hogy ha az ember nem vesz semmit, mert így egy idővel kicsit lemarad az ember. Mindenestre tényleg nem ártana, ha a hardver- és szoftvergyártók megállapodnának valami szabványban, vagy kicsit visszafognák magukat, mert mostanában a PC-k és a PC-játékok kezdenek egyre inkább holmi akutaabb rákhoz hasonlítani: konfigurációt tekintve egyre nagyobbra burjánzanak, és fizetésnél egyre fájdalmasabbak. Ugyan jó dolog lépést tartani a korrallal, csak az az apró probléma, hogy közben azért néha enni is kell. Érdekes felvetés ez arról a bizonyos "közkinccsel" kapcsolatban.

Egyrészt: a derék jó kiadók arra vágnak, hogy minél több pénzt szakítsanak egy-egy termékükkel, és ha azt lehet addig, amíg csak világ a világ. Igaz ugyan az is, hogy egy 4-5 éves (mostanában 1-2 éves) játékot már nem lehet eredeti áráért eladni, erre majd mind egyik nagyobb forgalmazó kitalálta a maga kis budget-kategóriáját, amelyben a lejárt szavatosságú stuffjaikat óhajtják még egyszer elszózni a nagyérdeműnek – kábé féláron. De olyasfajta dologba ugyan soha nem mennének bele, amit te kigondoltál, mert ugyan mi volna nekik abban a bóni? Másrészt: közkinccsé teszi az új játékok nagy re-

szét a jónép most is. Egy CD-író már nem jelent különösebben nagy befektetést (legalábbis ahhoz viszonyítva, hogy lassan annyiba kerül, mint egy jobb processzor), a nyersanyag pedig gyakorlatilag nulla. Ha a delikvens pedig még ennyi befektetést is sajnál, akkor esetleg elmegy egy "viszonteladóhoz", ahol napi X forintért kibérelheti a játékot. A múltkoriban valamikor sokkos állapotban tébláboltam a városban, és vettem egy napilapot. (Normálisan nem teszek ilyet, hiszen még alapvető egészségügyi célokra sem alkalmasak) Valamelyik okostojás újságíró szerzett pár statisztikát, és azokkal búvárszkedett az egyik cikkben össze-vissza. Azon sírt a lelkem, hogy Magyarországon 93% az illegális programok aránya, és ez milyen elképesztő meg hogy fogunk felzárkózni így Európához... A marhája! Egy: Még hogy ez sok! Ez kérem nagyon is kevés! Ez azt jelenti, hogy szinte minden tizedik program vásárlás útján kerül valakinek a birtokába. Nem hittem volna, hogy ennyi pénz

CSEI

az embereknek... Kettő: Na, pontosan ez az a vonatkozás, amelyben már utolértük Európát! A történet egyszerű: ha valaki szoftverekkel foglalkozik (akár kiadó, akár disztribútor vagy viszonteladó szinten), szerintem eleve szembenéz azzal a ténnyel, hogy milyen nagyságú fekete-piac működik ebben az üzletágban – aztán úgy is alakítja ki az árait. Mindegy, fő a vidámság, meg a remény, hogy egyszer mindenki nyer a lottón, gazdag lesz és akkor még a pénzt is pénzért fogja megvenni. Addig meg fogadjuk el a kész tényeket: a hardver drága, a szoftver drága, de hát minden drága, akkor miért pont ezek ne lennének azok?!

Ennyit a sírónapról, most pedig visszazúgunk vidámabb viczekre, ugyanis úgy döntöttem, hogy utószilveszteri hangulatba ringatom magam. Jött néhány igen szórakoztató levél is, ami megadta az alaphangulatot erre az évre – ezekből tallózatok most egy picit:

Kedves CoVboy!

Úgy 1 éve írtam már neked. Akkor azért nem írtam vissza – köszö a leírást –, mert gyűjtöttem a kérdéseket. Nem is unatkoztam tehát:

1. X-files témájú játék van-e?

Hát hogyne lenne! Szép kék színű felhők hátterén egy sorszámmal megspékelt logóval jelentkezik be és megkérdezi, hogy hova akarsz ma menni. Békés természetű ufók írták, akik magukból kiindulva arra a – téves – következtetésre jutottak, hogy a világ-egyetem többi lényét egyszerűen semmivel nem lehet kihozni a sodrából. A történet arról szól, hogy Mulder és Scully kinyomozza, hogy a rendszer az a rendszerben, hogy a rendszer azért hajtott végre szabálytalan műveletet, mert végre akartak hajtani vele egy műveletet, és ez teljességgel szabálytalan. A történet happy enddel végződik, mert mindenki öngyilkos lesz, és most már nyugodtan kikapcsolhatja a számítógépet.

2. Koppintott 97-es, "modem" játék elindított-e?

Volt már rá precedens, de persze ez több fontos összetevő függvénye. Az egyik az, hogy mekkorát koppintottak, meg egyébként is mi a játék sorozatszám? Ez persze csak az egyik fele, ott van még az a kérdés, hogy min akarja az ember elindítani: eredeti vagy koppintott gépen? ha eredeti, akkor 97-es-e, ha nem, akkor viszont modern? Az utolsó forduló következik: hol járunk? Lehet, hogy ez dönt Béla javára...

3. A válaszevelében az a kérdés volt, hogy "Nem olvasod az 576-t rendszeresen?" Sajna, anyagi okok miatt nem. Talán nem nagy kérdés, ha néha küldenél egy-egy számot! Főleg a TR2, UNREAL és a GALAPAGOS érdekelt.

Ajjajaj! A nehéz gazdasági helyzet már megint...

Tényleg nem nagy kérdés, majd küldök néhány darabot, úgyis már alig férek már el itt tőlük. Első turnusban elküldöm azt a három számot, amelyben a FELSŐROLTAK ismertetője és teljes leírása egyaránt szerepel. Utána majd véletlenszerű időpontokban küldök egyet-egyet, visszamenőleg is. Egyébként az úton is kérném a nagyérdemű közönséget, hogy jelentkezzen mindenki, akinek küldenem kell az eddig már megjelent, és a majd csak ezután megjelenő 576-okból...

(A nevet most kivéte-

lesen borítékoltam.)

Helló CoVboy!

Na jól legelnek a tehének? Csak vicc volt. Úgy te fogod egyedül vezetni a Csevegőt? (Valószínűleg. "Vak vezet világtalant..." Bár az újév a fogadalmak ideje, szóval én meg is fogadtam két dolgot: egyrészt hogy nem fogadok meg soha többé semmit; másrészt néha hagyom szóhoz jutni az olvasókat is...) Tudod én nemrég (97/4) vásároltam az 576-t, de szerintem jó fejek vagytok, és a stafétátot a te kezében van. (Ez vajon mit jelenthet?) Martinnal nincs különösebb gondom, de még nem is igazán ismerem. (Talán ez az oka...) Azt szeretném kérdezni (úgyis megkérdezem), hogy a 97/11-12-es számok hátoldalán reklámoznak egy gépet, a kuponnak (ami hozzá jár) a bemutatója akkor is megkapja a két tartozékot, ha nem veszi meg a gépet?

Hohohó! Hát hogy az ördögbe ne kapná meg! (...kuckuc...) Mindenki marad a saját kaptafájánál: van akinek egy csomó újságja van, van akinek felesleges hangkártyák meg joystickok foglalják a drága helyet a raktárjában – ilyenkor szokták azt csinálni, hogy karitatív alapon szétosztogatják az arra rászolgálók között. Szeressük egymást, gyerekek!

Hi 576!

Egy égető kérdéssel fordulnék hozzátok.

Nem tudom emlékeztet-e még olyan programokra, mint a Cobra Mission, meg a Knights of Xentar. Tudjátok ebben voltak azok a nagymellű, gyönyörűen megrajzott manga-csajok. Beugrott? Hát a kérdés az lenne, hogy ha olyan nagy sikerű volt (tényleg nagyon jók voltak), akkor miért nem adnak ki újabb ilyen progikat. Én nagyon szerettem őket. Észrevettem, hogy mintha mostanában mintha kampány folyna az erotikus fűszerezettségű játékok ellen. Ezt tényleg nem tudom miért csinálják, amikor megjelenhetnek olyan programok is, mint a Harvester meg a Mortal, amik közöndően brutálisak, miért nem ezekre vetnek ki szankciókat? A röpködő belek és fejeket inkább nézik a cenzorok, mint a szexet? Öröklék, ha válaszolnátok. Köszönettel: Joseph Forvith, Pastor of the Orclish Empire

Egy ilyen szép névvel és pozícióval megáldott levélírónak mindenképpen a Csevegőben dukál a válasz. Hogyne emlékeznék a Xentarra! Én is sajnálom, hogy mostanában inkább mészárszéket forgalmaznak, mint manga lánykákat. Az állapot teljességgel tarthatatlannak, épp ezért döntöttem úgy, hogy az Idei 13. (szétvont) számunkat kizárólag a nagymellű lánykáknak fogjuk szentelni. Öröm és vidámság lengi majd be azokat az oldalakat, a közepén pedig valószínűleg én leszek a poszter, tangabugyiban és szalmakalapban.

Hall CoVboy!

Végre megjött az első! (Nem az, te kis huncut) Már alig vártam, nem is késelt sokat. Bár most tudtam mihez viszonyítani. Kimeráztam a ládából, letéptem róla... ő, és, akarom mondani kivettam a borítékot, benyomtam a Panthera kazettát (metál rulez forever), töltöttem egy kis bort és nekiláttam az olvasáshoz. (Hm, úgy látom, néhányan lassan már már ceremóniává fejlesztették az 576 olvasását. Ez helyes, csak így tovább gyermekem.) Szokásomhoz híven kezdtem a Csevegővel, és most valóban levőv. Ördög volt benne, és nem a konzolkirály. (Semmi bajom egyébként Martinnal, kivéve azt, hogy

nem tud megkülönböztetni egy vinyót és egy hangkártyát.) (Már tudja, felvillantottam előtte a köztük levő különbségeket. Most a faxmodemet keveri a CD-íróval, de az már egy haladó tanfolyam tárgya lesz.) Remélem legközelebb nem egy szőrös láb fog rámtétni. (Nem bizony! Ez most így sokkal szebb!) A következő a poszter volt, és ott csodálkoztam, hogy nem Guybrush, hanem Lara vigyorog rám. Való igaz, az "asszonyállatnak" jóval formásabb poligonjai vannak. A következő számba tettezték egy Guybrush fejét Lara testéhez, a címe pedig lehetne Monkey Raider. Aztán nekiláttam olvasni a cikkeket. Hírek OK, bár talán a képek túl nagyok. (Jaj! A sírba raktok a képekkel: hol kicsi, hol nagy – sosem fogom eltalálni a megfelelő méretet. Nem baj, legalább próbálkozok...) A leírások színvonalra úgy érzem megfelelők. Cinkelt lapok: hát úgy érzem kicsit furcsa... (Nem baj, minden változást meg lehet szokni idővel.) A CD-melléklethez csak annyit tudok hozzáfűzni, hogy bőven elég félszázonta kiadatok egyet, különben esetleg néhányan kénytelenek leszünk koplalni.

Inter nyet (?). Kábé mikor lesz? (Two beer or not two beer) Apóóp, minden kldőz odalhatnátok egy net-címet is, ha esetleg valakinek nem lenne elég a játékhöz 1-2-3 oldal. (Minden kívánságod ilyen hamar teljesüljön. Akkor talán mégsem volt teljesen elfajzott ötlet.) Értékelő: tudom már elegendő kérdézték, de ez most a minimum konfiguráció, az optimális vagy amin tesztelték? (Eddig az első volt, a továbbiakból lásd az érdeklődő kis eszmefuttatást az 1. oldalon, ahol az Értékelő minden titkára fény derül. Vagy legalábbis majdnem mindegyikre...) 3D-kártya (suoc): Most megint koplalhatok 2000-lg, ha venni akarok egyet. Nem akarsz cserélni egyet mondjuk egy láda sörért? (Most nem, köszönöm. Csak reggel nem becsátokozom bizonytalan nyereségtartalommal kecsegtető bartelüzletekbe. Délután meg aztán pláne nem. Ajánlom figyelmedbe egyébként az első levél tanácsát, mely szerint akkor jársz a legjobban, ha nem veszel semmit.) Ja a TJ-Martin-CoVboy trümvírátus kezdhet gyakorolni, hiszen a játék támogatja a 3D-kártyát (szilveszterkor engem is fog), és ha nagyon akarjátok, be is tudok mutatni. :-)

A rejtvenyeket még mindig hiányolom, pedig nagyon szívesen nyernék egy Electronic Arts-pezsőt. (Rendben. E havi rejtvenyünk a következőképpen hangzik: Hogyan fizetne elő Magyarország összes PC-tulajdonosa az 576 KByte-ra? A helyes megfejtések beküldői között előfizetési cskekkel sorsolunk ki, a földi egyhamisítatlan, sorszámozott, hétpuhtonyos Electronic Arts-pezsőt.) Egyelőre ennyit a következőkben még jelentkezem. BÜ-ÉK, KKO, MÁV, stb. Karenc (Csaba Fölker) from Nagytád

BÜÉK beléd is. Ha egyébként megin-gathatatlan vágyat érzel magadban, hogy 576-t olvasgass az Interneten is, akkor igyekezzünk mihamarább megoldani. Ja, egyébként ezzel kapcsolatban szívesen hallanék néhány véleményt, hogy mit szeretnétek látni egy 576 site-on. Ha valakinek derogál a hagyományos analóg levél, akkor küldhet esetleg Emilt a

576KB@irtsz.hu

címre. Megyek én is elmékedni.

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 15 szám **999 Ft-ért**,
az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig **1100 Ft-ért!**

Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **2500 forintért** rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **2700 forintért** rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1997-es évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **2700 forintért** rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, **4500 forintért** rendelhető!
Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!

A megjegyzés rovatba írd be:
"REGI SZÁMOK"!

90/2.	79,-	91/2.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1.	318,-
90/3.	79,-	91/3.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2.	318,-
90/4.	79,-	91/4.	79,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-	97/3.	318,-
90/5.	79,-	91/6.	79,-	92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-	97/4.	318,-
90/6.	79,-	91/10.	98,-	92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-	97/5.	318,-
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	318,-	96/6.	318,-	97/6.	318,-
						94/12.	218,-	95/7-8.	576,-	96/7-8.	576,-	97/7-8.	576,-
								95/9.	318,-	96/9.	318,-	97/9.	318,-
								95/10.	318,-	96/10.	318,-	97/10.	318,-
								95/11.	318,-	96/11.	318,-	97/11.	318,-
								95/12.	318,-	96/12.	318,-	97/12.	318,-

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltségi) rendelhetők az 576 KByte hét évfolyamból az alábbi példányok.

MÉG NEM KÉSO: LEGYÉL TE IS EGY NYERŐ SOROZAT RÉSZESE!

Az alant elterülő végeláthatatlan sorokban láthatjátok tavalyi termésünket alfabetikus sorrendben. A játék neve utáni zárójelben találjátok a géptípust, a következő két hasámban hogy melyik számunk hanyadik oldalán volt az adott játékhöz valamilyen info, az utolsó hasámban pedig az info típusát (I: ismeretlő, L: leírás vagy végjelzés, S: cheat). Képlemes szemeztetést kívánunk, és ne feledjétek, hogy 8 év múlva minden számunk már múzeális értéknek számít – a hiányzó darabokat süssetek mielőbb beszerezni, mert ha késlekedtek, meglehet, hogy soha többé nem lesz rá mód! (Pillanatszókat csak át a túldolaira, hogy már hány 576 fogyott el véglegesen!)

2XTREME (PSX)	97/5	38	I
7TH LEGION (PC)	97/10	28	L
9 (PC)	97/4	24	L
688(Y) HUNTER KILLER (PC)	97/7-8	30	I
ACE VENTURA (PC)	97/7-8	22	L
ACTUA GOLF (PC)	97/1	32	I
AGE OF EMPIRES (PC)	97/11	42	SOS
AGE OF EMPIRES (PC)	97/12	14	I
AGE OF EMPIRES (PC)	97/6	10	I
AGE OF SAIL (PC)	97/1	34	L
AGENT ARMSTRONG (PC/PSX)	97/11	15	I
AH-64 LONGBOW (PC)	97/10	38	SOS
AH-1 (PC)	97/9	42	SOS
AIR WARRIOR II (PC)	97/5	22	I
ALADDIN (GAMEBOY)	97/11	42	SOS
ALIEN TRILOGY (PC)	97/5	42	SOS
ALIEN TRILOGY (PC)	97/6	42	SOS
ALIEN TRILOGY (SAT)	97/1	41	SOS
AMOK (PC)	97/4	42	SOS
ANIMAL (PC)	97/7-8	50	L
ARCHIMEDEAN DYNASTY (PC)	97/5	42	SOS
ASTERIX&OBELIX (PC)	97/9	31	I
ATLANTIS (PC)	97/7-8	38	L
BATMAN FOREVER (PC)	97/2	42	SOS
BATTLECRUSHER 3000AD (PC)	97/4	36	I
BATTLESHIP (PC)	97/5	40	I
BEASTS AND BUMPKINS (PC)	97/9	20	I
BLACK DAWN (PSX)	97/4	42	SOS
BLACKDASH (PSX)	97/4	15	I
BLADE RUNNER (PC)	97/12	12	L
BLAM! MACHINEHEAD (PC)	97/4	42	SOS
BLAM! MACHINEHEAD (PSX)	97/9	42	SOS
BLAST CORPS (N64)	97/10	24	I
BLAST CORPS (N64)	97/10	38	SOS
BLOOD & MAGIC (PC)	97/2	33	I
BLOOD (PC)	97/6	42	SOS
BLOOD (PC)	97/7-8	14	I
BROKEN SWORD II (PC/PSX)	97/11	9	L
BUG TOOI (PC)	97/7-8	48	I
BUG TOOI (SAT)	97/6	40	I
BUG TOOI (SAT)	97/7-8	58	SOS
BUGI (SAT)	97/3	42	SOS
BURNING ROAD (PSX)	97/2	42	SOS
BUST-A-MOVE (SAT)	97/1	41	SOS
C&C: AFTERMATH (PC)	97/11	40	I
CAPITALISM PLUS (PC)	97/7-8	25	I
CARMAGEDDON (PC)	97/7-8	34	L
CARMAGEDDON (PC)	97/7-8	58	SOS
CASPER (GAMEBOY)	97/6	16	I
CASPER (PSX)	97/10	38	SOS
CHAMPIONSHIP MANAGER 2. (PC)	97/2	42	SOS
CHASM (PC)	97/12	16	I
CHASM DEMO (PC)	97/6	42	SOS
CITY OF LOST CHILDREN (PSX)	97/3	36	I
CITY OF THE LOST CHILDREN (PC)	97/1	22	I
CIV II: EVOLUTION (PC)	97/3	18	I
CLOCKWORK KNIGHT (SAT)	97/3	42	SOS
CM 2 SEASON 97/98 (PC)	97/12	24	I
COMANCHE 3 (PC)	97/6	18	I
COMMAND & CONQUER (PSX)	97/2	8	I
COMMAND & CONQUER (SAT)	97/2	42	SOS
CONQUEST EARTH (PC)	97/12	34	I
CONSTRUCTOR (PC)	97/10	22	I
COOL BOARDERS (PSX)	97/3	37	I
COOL BOARDERS (PC)	97/11	42	SOS
CRASH BANDICOOT (PSX)	97/1	41	SOS
CREATURES (PC)	97/2	30	L
CRIMEWAVE (PSX)	97/2	8	I
CROC (PSX)	97/9	19	I
CRUSADER NO REMORSE (PC)	97/2	42	SOS
CURSE OF MONKEY ISLAND (PC)	97/12	6	I
CURSE OF MONKEY ISLAND (PC)	97/12	40	L
DARK COLONY (PC)	97/9	42	SOS
DARK EARTH (PC)	97/9	9	L
DARK FORCES (PC)	97/2	42	SOS
DARK FORCES 2. JEDI KNIGHT (PC)	97/11	42	SOS
DARK FORCES II. JEDI KNIGHT (PC)	97/11	18	I
DARK REIGN (PC)	97/10	10	I
DARK REIGN (PC)	97/6	9	I
DARK SAVIOR (SAT)	97/5	24	I
DARKLIGHT CONFLICT (PC)	97/7-8	18	I
DARKLIGHT CONFLICT (PC)	97/7-8	58	SOS
DARKLIGHT CONFLICT (PSX)	97/11	42	SOS
DARKLIGHT CONFLICT (SAT)	97/10	38	SOS
DAYTONA (PC)	97/5	42	SOS
DAYTONA USA (PC)	97/2	10	I
DAYTONA USA CCE (SAT)	97/1	41	SOS
DEATH DROME (PC)	97/7-8	58	SOS
DEATH RALLY (PC)	97/1	41	SOS
DEATH RALLY (PC)	97/4	42	SOS
DEATH RALLY (SAT)	97/1	29	I
DESTRUCTION DERBY 2 (PC)	97/2	42	SOS
DESTRUCTION DERBY 2 (PC)	97/4	42	SOS
DESTRUCTION DERBY 2. (PSX)	97/2	41	I
DESTRUCTION DERBY 2 (PSX)	97/4	42	SOS
DIABLO (PC)	97/2	20	L
DIE HARD ARCADE (SAT)	97/9	14	I
DIE HARD ARCADE (SAT)	97/9	42	SOS
DIE HARD TRILOGY (PC)	97/5	42	SOS
DIE HARD TRILOGY (PC)	97/1	33	I
DIE HARD TRILOGY (PSX)	97/2	41	SOS
DIE HARD TRILOGY (PSX)	97/2	42	SOS
DIE HARD TRILOGY (PSX)	97/3	42	SOS
DIE HARD TRILOGY (PSX)	97/4	42	SOS

DIE HARD TRILOGY (SAT)	97/4	33	I
DIE HARD TRILOGY (SAT)	97/5	42	SOS
DISCWORLD 2. (PC)	97/1	36	L
DISRUPTOR (PSX)	97/2	32	I
DISRUPTOR (PSX)	97/4	42	SOS
DONALD IN MAUI (SNES)	97/1	41	SOS
DONKEY KONG 3. (SNES)	97/1	9	I
DONKEY KONG 3. (SNES)	97/2	24	I
DONKEY KONG COUNTRY (SNES)	97/4	42	SOS
DONKEY KONG COUNTRY 3. (SNES)	97/5	42	SOS
DOOM 64 (N64)	97/10	38	SOS
DOWN IN THE DUMPS (PC)	97/1	10	L
DRAGON HEART (SAT)	97/3	41	I
DRAGON LORE II. (PC)	97/3	19	L
DRAGONHEART (PSX)	97/10	38	SOS
DREAMS TO REALITY (PC)	97/12	22	I
DUNGEON KEEPER (PC)	97/7-8	10	L
EARTH 2140 (PC)	97/12	8	I
EARTHWORM JIM 2 (SAT)	97/1	41	SOS
ECSTASIA 2. (PC)	97/3	30	L
ECSTASIA 2. (PC)	97/4	20	L
EXHUMED (PC)	97/6	20	I
EXTREME ASSAULT (PC)	97/10	38	SOS
EXTREME ASSAULT (PC)	97/7-8	26	I
EXTREME ASSAULT (PC)	97/7-8	58	SOS
EXTREME ASSAULT (PC)	97/9	42	SOS
EYE OF THE BEHOLDER 3 (PC)	97/2	42	SOS
F-16 FIGHTING FALCON (PC)	97/9	28	I
FIA-18 HORNET 3.0 (PC)	97/8	26	I
F1 RACING (GAMEBOY)	97/11	42	SOS
F15 STRIKE EAGLE (GAMEBOY)	97/11	42	SOS
F22 ADF (PC)	97/10	41	I
F22 AIR DOMINANCE FIGHTER (PC)	97/12	28	I
FALLEN HAVEN (PC)	97/6	24	I
FIFA '97 (PSX)	97/3	37	I
FIFA 96 (PC)	97/2	42	SOS
FIFA 97 (MEGADRIVE)	97/1	30	I
FIFA 97 (PC)	97/4	42	SOS
FIFA 98 (PC)	97/11	8	I
FIFA SOCCER MANAGER (PC)	97/4	16	I
FIGHTING FORCE (PC)	97/12	10	I
FIRO & KLAWD (PSX)	97/2	32	I
FLYING CORPS (PC)	97/2	22	L
FOOTBALL MASTERS '97 (PC)	97/4	17	I
FORMULA 1 97 (PSX)	97/10	32	I
G-NOME (PC)	97/4	24	I
GENDER WARS (PC)	97/1	41	SOS
GLORIANA (PC)	97/9	24	L
GRAND PRIX MANAGER 2. (PC)	97/1	14	L
GRAND THEFT AUTO (PC)	97/12	20	L
GREAT BATTLES OF ALEX (PC)	97/9	40	I
GUT RACING '97 (PC)	97/9	34	I
GUTS 'N' GARTERS (PC)	97/9	12	I
HARDCORE 4X4 (PSX)	97/6	42	SOS
HARDCORE 4X4 (SAT)	97/5	42	SOS
HARDCORE 4X4 (SATURN)	97/1	32	I
HARVEST OF SOULS (PC)	97/6	14	L
HARVESTER (PC)	97/2	42	SOS
HARVESTER (PC)	97/6	42	SOS
HELLBENDER (PC)	97/5	42	SOS
HEROES OF MIGHT&MAGIC 2. (PC)	97/2	34	L
HEROES OF MIGHT&MAGIC2 (PC)	97/6	42	SOS
HEXEN (PSX)	97/10	38	SOS
HEXEN II (PC)	97/10	12	I
HEXEN II (PC)	97/10	38	SOS
HEXEN II DEMO (PC)	97/9	42	SOS
HOLIDAY ISLAND (PC)	97/11	36	I
HOMM2: PRICE OF LOYALTY (PC)	97/10	33	I
HUMANS 3: EVOLUTION (AMIGA)	97/5	42	SOS
HUNTER HUNTED (PC)	97/3	34	I
HUNTER HUNTED (PC)	97/7-8	58	SOS
HYPERBLADE (PC)	97/10	38	SOS
I-WAR (PC)	97/10	42	I
I-WAR (PC)	97/12	32	I
IGNITION (PC)	97/10	19	I
IGNITION (PC)	97/11	42	SOS
IMAZABRAMS (PC)	97/6	38	I
IMPACT RACING (PSX)	97/1	41	SOS
IMPERIUM GALACTICA (PC)	97/5	34	L
IMPERIUM GALACTICA (PC)	97/5	42	SOS
INCUBATION (PC)	97/11	16	I
INT. RALLY CHAMPIONSHIP (PC)	97/11	22	I
INT. SUPERSTAR SOCCER (N64)	97/7-8	58	SOS
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 (N64)	97/7-8	33	I
INTERSTATE '76 (PC)	97/5	14	L
IRONMAN (PSX)	97/5	42	SOS
JET MOTO (PSX)	97/6	38	I
JET MOTO (PSX)	97/6	42	SOS
JET MOTO (PSX)	97/5	10	I
KICK OFF '97 (PC)	97/4	31	I
KILLER INSTINCT (GAMEBOY)	97/11	42	SOS
KILLER INSTINCT (N64)	97/7-8	20	I
KIND (PC)	97/4	42	SOS
KRUSH, KILLED 'N' DESTROY (PC)	97/3	8	I
LANDS OF LORE II (PC)	97/11	12	L
LARRY 7. (PC)	97/1	26	L
LEMMINGS 3D (PSX)	97/1	41	SOS
LHX ATTACK CHOPPER (PC)	97/2	42	SOS
LITTLE BIG ADVENTURE (PC)	97/11	42	SOS
LITTLE BIG ADVENTURE (PC)	97/7-8	52	L
LITTLE BIG ADVENTURE (PS)	97/3	36	I
LITTLE BIG ADVENTURE 2 (PC)	97/6	30	L
LOMAX (PC)	97/10	38	SOS
LOMAX (PC)	97/7-8	45	I
LOMAX (PS)	97/3	32	I
LOMAX (PSX)	97/3	42	SOS
LOMAX (PSX)	97/7-8	58	SOS
LORDS OF THE REALM 2. (PC)	97/2	38	L
LOST VIKINGS 2. (PC)	97/6	42	SOS
LOST VIKINGS 2. (PC)	97/5	8	L
LOST VIKINGS 2. (PSX)	97/10	38	SOS
LUCKY LUKE (GAMEBOY)	97/6	16	I
LUCKY LUKE (SNES)	97/9	15	I
LYLAT WARS (N64)	97/11	34	I
M.A.X. (PC)	97/3	10	L
M.A.X. (PC)	97/6	42	SOS
MAGIC CARPET (SAT)	97/10	38	SOS
MAGIC THE GATHERING(PC)	97/4	10	L
MAGIC THE GATHERING(PC)	97/4	9	I
MANX TT SUPERBIKE (SAT)	97/11	42	SOS
MARIO KART 64 (N64)	97/7-8	41	I
MARIO KART 64 (N64)	97/7-8	58	SOS
MASTER OF ORION (PC)	97/3	42	SOS
MASTERS OF ORION 2. (PC)	97/1	24	L
MDK (PC)	97/4	22	I
MECH WARRIOR 2. (PC)	97/2	42	SOS

MECH WARRIOR 2 (PSX)	97/5	38	I
MECHWARRIOR 2 (PC)	97/3	42	SOS
MECHWARRIOR 2 (PSX)	97/6	42	SOS
MEGALOMANIA (AMIGA)	97/4	42	SOS
MEGARACE 2 (PC)	97/3	42	SOS
MEN IN BLACK (PC)	97/12	36	I
MICKY MOUSE (GAMEBOY)	97/11	42	SOS
MIK TRILOGY (PSX)	97/2	42	SOS
MIK TRILOGY (SAT)	97/2	42	SOS
MOHAWK (SNES)	97/5	39	I
MONSTER TRUCKS (PC/PSX)	97/11	30	I
MORTAL KOMBAT TRILOGY (N64)	97/9	42	SOS
MORTAL KOMBAT TRILOGY (PSX)	97/1	17	I
MORTAL KOMBAT TRILOGY (PSX)	97/9	42	SOS
MORTAL KOMBAT TRILOGY (SAT)	97/11	42	SOS
MOTO RACER (PC)	97/11	42	SOS
MOTO RACER (PC)	97/6	36	I
MOTO RACER (PC)	97/7-8	58	SOS
MOTO X (PSX)	97/2	9	I
NASCAR 2 (PC)	97/2	18	I
NBA '97 (PC)	97/2	16	I
NBA 97 (MEGADRIVE)	97/1	30	I
NBA 98 (PC)	97/12	9	I
NBA LIVE 96 (SNES)	97/1	41	SOS
NECRODOME (PC)	97/3	42	SOS
NECRODOME (PC)	97/6	42	SOS
NEED FOR SPEED 2 (PC)	97/7-8	58	SOS
NEED FOR SPEED 2 (PSX)	97/7-8	58	SOS
NEED FOR SPEED 2 SE (PC)	97/12	41	SOS
NEED FOR SPEED II (PC)	97/5	12	I
NEVERHOOD (PC)	97/6	28	L
NFS II SPECIAL EDITION (PC)	97/12	31	I
NHL 97 (MEGADRIVE)	97/1	31	I
NHL 96 (PC)	97/9	18	I
NIGHT SHIFT (AMIGA)	97/3	42	SOS
NO RESPECT (PC)	97/9	36	I
NUCLEAR STRIKE (PC)	97/12	40	I
NUCLEAR STRIKE (PSX)	97/10	20	I
NUCLEAR STRIKE (PSX)	97/11	42	SOS
OUTLAWS (PC)	97/5	17	I
OUTLAWS (PC)	97/7-8	58	SOS
OUTLAWS (PC)	97/9	42	SOS
OUTPOST 2 (PC)	97/10	26	L
OVERBLOOD (PSX)	97/6	32	L
PACIFIC GENERAL (PC)	97/10	31	I
PACIFIC GENERAL (PC)	97/9	42	SOS
PANDEMONIUM (PC)	97/7-8	49	I
PANDEMONIUM (PC)	97/7-8	58	SOS
PANDEMONIUM (PSX)	97/2	7	I
PANDEMONIUM (PSX)	97/2	42	SOS
PANDEMONIUM (PSX)	97/4	42	SOS
PANDEMONIUM (SAT)	97/11	42	SOS
PANZER DRAGON (PC)	97/2	11	I
PANZER GENERAL II (PC)	97/11	20	I
PARAPPA THE RAPPER (PSX)	97/10	17	I
PERFECT WEAPON (PC)	97/3	24	I
PERFECT WEAPON (PSX)	97/5	42	SOS
PETE SAMPRAS TENNIS (PC)	97/9	22	I
PHANTASMAGORIA 2	97/2	12	L
PINBALL GRAFFITI (SAT)	97/3	41	I
POD (PC)	97/5	25	I
POD (PC)	97/6	42	SOS
PORSCHE CHALLENGE (PSX)	97/11	42	SOS
PORSCHE CHALLENGE (PSX)	97/5	16	I
POSTAL (PC)	97/11	41	I
POWER F1 (PC)	97/4	34	I
PREMIER MANAGER 97 (PC)	97/6	12	I
PRINCE OF PERSIA 2 (SNES)	97/3	42	SOS
PRINCE OF PERSIA 2 (SNES)	97/2	8	I
PROJECTX2 (PSX)	97/2	9	I
QAD (PC)	97/9	16	I
QUAKE MISSION DISK 1-2 (PC)	97/5	18	I
QUAKE MISSION PACK I-II (PC)	97/6	42	SOS
QUAKE: AFTERSHOCK (PC)	97/3	28	I
RAGE RACER (PS)	97/7-8	16	I
RAGE RACER (PSX)	97/7-8	58	SOS
RALLY CHALLENGE (PC)	97/5	30	I
RALLY CROSS (PSX)	97/10	38	SOS
RALLY CROSS (PSX)	97/10	40	I
RAYMAN (PC)	97/3	42	SOS
RAYTRACERS (PS)	97/7-8	56	I
REALM (SNES)	97/5	39	I
REALMS OF THE HAUNTING (PC)	97/1	9	I
REBEL ASSAULT 2 (PC)	97/2	42	SOS
RED ALERT: COUNTERSTRIKE (PC)	97/5	32	I
REDNECK RAMPAGE (PC)	97/6	26	I
REDNECK RAMPAGE (PC)	97/6	42	SOS
RELOADED (PC)	97/11	42	SOS
RELOADED (PSX)	97/1	6	I
RELOADED (PSX)	97/4	42	SOS
RELOADED (PSX)	97/5	42	SOS
RESIDENT EVIL (PC)	97/11	24	I
RISK (PC)	97/5	28	L
ROLAND GARROS (PC)	97/9	23	I
S.P.O.R. (PC)	97/3	22	I
SCORCHED PLANET (PC)	97/6	42	SOS
SECRET OF EVERMORE (SNES)	97/3	26	I
SECRET OF MONKEY... (AMIGA)	97/1	41	SOS
SEGA RALLY (SAT)	97/3	42	SOS
SEGA RALLY(PC)	97/2	10	I
SEGA WORLDWIDE SOCCER (PC)	97/10	18	I
SETTLERS 2 (PC)	97/4	42	SOS
SHADES OF THE EMPIRE (N64)	97/10	38	SOS
SHADOW OF THE EMPIRE (N64)	97/5	36	I
SHADOW WARRIOR (PC)	97/12	17	I
SHADOW WARRIOR (PC)	97/7-8	58	SOS
SHADOW WARRIOR (PC)	97/11	42	SOS
SHADOWS OF THE EMPIRE (N64)	97/9	42	SOS
SHADOWS OF THE EMPIRE (PC)	97/11	7	I
SHADOWS OF THE EMPIRE (PC)	97/11	42	SOS
SID MEIER'S GETTYSBURG (PC)	97/11	28	I
SIM COPTER (PC)	97/2	42	SOS
SONIC 3D (SAT)	97/5	9	I
SONIC 3D (SAT)	97/6	42	SOS
SOUL BLADE (PSX)	97/6	23	I
SOUL BLADE (PSX)	97/9	42	SOS
SOVIET STRIKE (PSX)	97/3	42	SOS
SOVIET STRIKE (PSX)	97/6	42	SOS
SOVIET STRIKE (PSX)	97/7-8	58	SOS
SOVIET STRIKE (SAT)	97/5	9	I
SOVIET STRIKE (SAT)	97/5	42	SOS
SOVIET STRIKE (SAT)	97/7-8	58	SOS
SPACE JAM (PC)	97/1	7	I
SPACE JAM (SAT)	97/6	42	SOS
SPEEDSTER (PC/PSX)	97/6	17	I

576 KByte shop

ÚJJÁ ALAKÍTOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT!



**A hely, ahol játszva vásárolhatsz:
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.**

**TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576**



**576 KByte
a Pólusban is!**

**Pólus Center, Center Court 237
Tel.: 419-4117 (A szökőkútnál)**

